

Det Nye **COMPUTER**

7. årgang nr. 1
27. december -
30. januar 1991
Kr. 34,75

Uafhængigt

Commodore-magasin

SIM CITY!

**Storpolitiske Træk I
Populært Software!**

- **Genopliv historiens berømte slag**
- **Besøg hos Spectrum Holobyte, firmaet der gav os F-16 Falcon**

Plus!

**Scanner-agtige resultater med
Digi-View 4.0 og TAD
Cyberpunk- Hvad Er Det?
Det Nye COMPUTER På DTP!**

Vi Tester!

- **The Art Department -
Endelig er 24 Bit power kommet**
- **RAM-udvidelser til Amiga**
- **Quarterback Tools
Bliv herre over din harddisk**



5 708890 000302

DANMARKSSTØRSTE UDVALG!

SUPRA HARDDISKE

1 ÅRS
TOTALgaranti

SUPRA er nu kommet med en hel ny SCSI serie II er kommet hjem. De har meget hurtig load- og søgetid, da der benyttes Quantum harddiske med søgetider fra 15 ms! Fuld autoboot. LPS er lynhurtige (15 ms) slimline harddiske (1"), som giver plads til kort på begge sider.

Ring efter yderligere information.

A500 PLADS TIL 8 MB RAM:

40 Mb 19 ms 6199,-
52 Mb 15 ms LPS .. 7499,-
100 Mb 15 ms LPS 10699,-

A2000 SLIMLINE HARDCARDS:

40Mb 19 MS 5999,-
52 Mb 15 ms LPS .. 6999,-
80 Mb 19 ms 8999,-
100 Mb 15 ms LPS 9999,-

SUPRA HARDCARD LAVPRIS:

84Mb Seagate ST1096N, 28 ms 5999,-

TRANS-MODEM

De velkendte
kvalitetsmodem

STORT
JANUAR TILBUD!

TM-1200 Før 1097,- Tilbud **899,-***

TM-2400 Før 1585,- Tilbud **1199,-***



LOMME MODEM **1899,-**

Verdens mindste modem (131 x 66 x 23 mm). Kører på batteri eller lysnet, 2400/1200/300 baud, 100% Hayes kompatibel, autoanswer/dial og meget mere.

9600 BAUD MNP5 **KUN 6299,-**

MNP5 er datakompression og sikkerhedscheck. Dette giver en overførselshastighed på op til 19.200 baud på det almindelige telefonnet, uden fejl! Fuld Hayes kompatibel, kører også 4800/2400/1200/300 baud.

*) Gælder kun januar 91.

ACTION REPLAY II

Nu V.II med nye features som: Lagring i AmigaDOS format, Soundtracker Ripper, 80 tegn, diskmonitor, diskcopy, forbedret sprite og billede editor, Variabel autofire, DOS kommandoer, boot selektor og meget, meget mere.

Action replay V1 kan IKKE opgraderes eller ombyttes til V.II

VERSION II
1199,-

Nu også til
Amiga 2000 **1299,-**

Ring efter informationsark.



AMIGA 500

INDBYGNINGSKASSER

Giver mere plads på bordet, skjuler ledninger og giver Amiga 500 et flot og praktisk PC look.

ViewCenter **449,-**

Placer monitoren oven på Amigaen.

Control Center **749,-**

Giver plads til drev, harddisk m.m. under monitor (Som billede). Joysticks porte ført frem.

Topsection **399,-**

Udbyg med endnu en top



PRINTERE

Vi har et stort udvalg af printere til Amiga og PC. Ring til os, og vi finder printeren til netop dit behov. F.eks.:

Commodore MPS1230, 9 nål 1699,-
Commodore MPS1270, Inkjet NEDSAT 1999,-
Star LC20, 9 nål NY 1999,-
Star LC200, 9 nål Colour NY 2699,-
Star LC24-200, 24 nål NY 3499,-
Commodore MPS1224C,
24 nål Colour KUN 6093,-
Laser printere FRA 11999,-

AMIGA

AMIGA 500 komplet 3999,-

AMIGA 2000 m/ 1084S* 10300,-

Normalpris 20600,-

*Studietilbud, gælder kun til studenter, læringe og lign. med gyldigt studiekort

MONITOR

Philips 8833-II **2499,-**

Farvemonitor i nyt rapt design, med hovedtelefon udgang. Kabel til Amiga kr. 200,-

TV Modulator **299,-**

DANMARKS STØRSTE UDVALG!

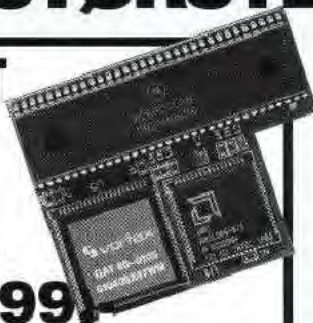
AT once AT-KORT

Hvorfor nøjes med et 8bit kort,
når du kan få den ægte
16bit 80286-AT kort
med **100% multitasking**
- Endda billigere...

Pris excl. MS/DOS

KUN

3599,-



100% Multitasking: Rul PC vinduet ned, og Amiga'en kværner løs bagved, SAMTIDIG. Alle Amigaens drev (også 5.25") kan omdannes til A: og B: drev, og kan samtidig benyttes som Amigadrev. En Amiga harddisk kan få en PC partition, og PC DOS vil endda autoboot fra PC partitionen. RAM udover 1Mb kan udnyttes som PC extended/expanded RAM. Lyd, mus., parallel/seriel port m.m. understøttes også. Norton SI 6.1. Grafik: SuperCGA, Hercules m.fl.

Ring efter yderligere materiale.

AMIGA SOFTWARE:

JANUAR-TILBUD

Tips, Lotto, System konstruktør 3, Garantiberegning 2
NU KUN 499,-

Vi har over 110 af de populære softwaretitler på lager til billige priser. Følgende er kun et lille udsnit.

UNDERVISNING

Vi fører en masse undervisningssoftware til specielt skoler. Dækker områder som: Geografi, matematik, tegning, biologi, maskinskrivning, musik m.fl. Ring efter informationer.

TEKSTBEHANDLING

Interword	899,-
Vizawrite 2.02 DK	899,-
WordPerfect 4.1	1999,-

GRAFIK & ANIMATION

Deluxe Paint III	JANUAR-TILBUD 799,-
DK Manual til DPaint III	299,-
Sculpt Animate 4D, Jr.	1723,-
Walt Disney Animation	NYHED 1899,-

VIDEO

TV Show 2.0	1499,-
TV Text Prof.	1899,-
Deluxe Video III	999,-
TV Graphics (Baggrund)	599,-

DTP

Professional Page 2.0	NY 4299,-
Professional Draw 2.0	1899,-
Pagesetter II	935,-

DATABASER

Superbase, med dansk manual	599,-
Superbase 2	1299,-
Superbase 3	3599,-

REGNEARK

InterSpread	899,-
SuperPlan	1399,-

MIDI & SAMPLING

Audiomaster III	NYHED 999,-
Intersound	899,-
Bars & Pipes	2699,-

NYESTE SPIL

Day of Thunder	299,-
Teenage Mutant Ninja Turtles	399,-
M1-Tank Platoon	399,-
Chuck Yeager AFT, V2.0	399,-
Wolf Pack (Ubåds simul.)	299,-
Power Monger, Godt!	399,-
Robocop II	299,-
James Pond (Ikke Bond)	299,-

MaxiMem 2 Mb

NU MED 1 MB CHIPMEM

MaxiMem er helt enestående, da den kan udvides i 512Kb trin helt op til 2Mb. Flere og flere programmer der er på markedet idag og fremover, kræver mere og mere hukommelse. Derfor er MaxiMem en god investering, da man altid kan udvide efter behov. MaxiMem monteres internt i porten under Amiga'en, og har også indbygget ur med batteri backup, samt afbryder til RAM'en. MaxiMem leveres med illustreret dansk manual.

MaxiMem 512K **999,-**

Gary adaptor 349,- / CPU adaptor 399,-
4 RAMkredse (512K) 399,- / 8372 Agnus 499,-



JANUAR PAKKE-TILBUD

MaxiMem 1.8 Mb, komplet

KUN 2199,-

JANUAR-TILBUD 3.5" DISKETTER

Den bedste kvalitet
med 5 års garanti.
I 10 stk. papæske
med labels.
Pr. stk. ved 100 stk.

549



Vi har Danmarks største udvalg i
Amiga tilbehør. Ring efter vort store katalog
(Efterår 90) med over 400 varenumre

BESØG VOR BUTIK I ÅRHUS



COMPU CENTER
Nørre Allé 55 8000 Århus C.
Tlf. 86 13 98 22 (Ingen forsendelse.)



Kvalitet
Tryghed
Produktviden

Bestil på tlf. 86 22 06 11
eller på fax: 86 22 06 55

Vi har Danmarks hurtigste levering!



ALCOTINI
HARD & SOFTWARE APS

Lyshøj 10, 8520 Lystrup. Tlf. 86 22 06 11
Telefontid: 9-17.00. Priser incl. moms

Køb din nye STAR printer hos JYFO



- NLQ, draftudskriftskvalitet
- 4 indbyggede NLQ fonte inkl. *Italics*
- Papirfødnings ovenfra/bagfra
- Indbygget traktor for endeløse baner, halvautomatisk enkeltarksfødnings.

- Papir-parkerings funktion
- Automatisk Tear-off funktion
- Centronics parallel standard i/f
- Epson & IBM Proprinter II kompatibel

Introduktionspris kr. 1.995,- inkl. moms

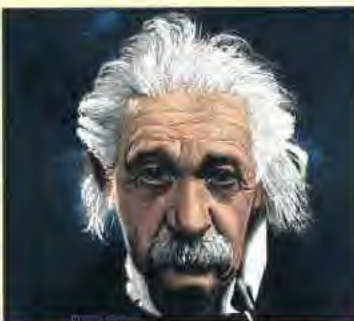
JYLLAND

Bjerringbro: J.M. Foto, Skolegade 3, 86 68 28 28 **Brønderslev:** Dam Foto, Algade 76, 98 82 07 70 **Esbjerg:** Centrum Foto, Kongensgade 78, 75 13 72 55 **Fredericia:** Søren Pedersen Foto, Vesterbrogade 11, 75 92 03 55 **Frederikshavn:** Dam Foto, Danmarksgade 49, 98 42 19 10 **Grenå:** Øvlesen Foto, Lillegade 20, 86 32 08 30 **Grindsted:** Jørgen Foto, Vesterbrogade 5, 75 32 06 20 **Hadsund:** Lorentz Nielsen Data, Storegade 14, 98 57 18 33 **Herning:** ASG Foto, Bredgade 13-15, 97 12 55 14 **Hjørring:** N.C. Foto, Østergade 12, 98 92 13 49 **Hobro:** Foto-Kino, Adelgade 44, 98 52 03 85 **Holstebro:** Foto Jensen, Østergade 10, 97 42 49 49 **Horsens:** Foto-Huset, Thonbogade 5, 75 62 23 13 **Kolding:** Fotomagasinet, Østergade 11, 75 52 05 21 **Lem:** Irenes Foto, Bredgade 83, 97 34 11 50 **Lemvig:** Vestjysk FotoCenter, Vesterbrogade 3, 97 82 03 06 **Nykøbing Mors:** Dam Foto, Vesterbrogade 4, 97 72 39 72 **Ribe:** Ribe FotoCenter, Møllemdammen 15, 75 42 33 11 **Randers:** Center Foto, Slotscentret, 86 43 09 55 **Foto-Kino, Middelgade 3, 86 42 33 55** **Skagen:** Stjerne Foto, Butikscntret, 98 44 29 25 **Silkeborg:** Alderslyst Foto, Borgergade 7, 86 82 37 72 **Skanderborg:** Fotohuset, Adelgade 69, 86 52 07 37 **Skive:** Chr. Richardt, Nørregade 16, 97 52 44 66 **Struer:** K.S. Foto, Vesterbrogade 3, 97 85 19 09 **Sæby:** Nytorv Foto, Vesterbrogade 13, 98 46 22 22 **Sønderborg:** Ingwersen Foto, Rådhusstræde 9, 74 42 39 66 **Tarm:** Lehmanns Foto, Nygade 3, 97 37 11 97 **Thisted:** Dam Foto, Frederiksgade 8, 97 92 39 92 **Varde:** Fotomagasinet, Kræmmergade 10, 75 22 00 45 **Vejle:** Byskov Foto, Nørregade 24, 75 82 30 88 **Viborg:** Dam Foto, Sct. Mathiasgade 6, 86 61 58 99 **Aalborg:** Nørregade Foto, Nørregade 18, 98 16 39 05 **Vejgård Foto, Vejgård Torv 1, 98 12 08 10** **Århus C:** Jens Basse Foto, Ryesgade 37, 86 13 22 32 **Mimosa Foto, Store Torv 5, 86 12 04 11** **Åbenrå:** Ludwig von Münchow Foto, Ramsherred 13, 74 62 33 40

SJÆLLAND OG ØERNE

Allerød: Allerød Foto 2, M.D. Madsensvej 12, 42 27 75 78 **Brønshøj:** Brønshøj Foto-Center, Frederikssundvej 185B, 31 60 28 01 **Frederiksværk:** Sandner Foto, Nørregade 26, 42 12 00 65 **Frederikssund:** Frederikssund Foto, Jernbanegade 36, 42 31 13 15 **Hellerup:** Refillings Foto, Strandvejen 155, 31 62 24 **Hillø:** C.P. Data, Slotsgade 10, 42 26 58 20 **Holbæk:** Hagner Foto, Ahlgade 26, 53 43 05 35 **København K:** Fotografica, Skindergade 41, 31 62 24 **København NV:** N.V. Foto, Frederiksborgvej 84, 31 81 80 71 **Nyborg:** Nyborg Foto, Nørregade 11, 65 31 44 44 **Nykøbing Falster:** M.B. Foto, Torvet 5, 54 85 55 60 **Næstved:** Holm Foto, Ringstedgade 1A, 53 72 05 01 **Odense N:** K.H. Foto, Bogensevej 45, 66 18 10 50 **Roskilde:** Reidt Foto, Algade 27, 42 35 40 42 **Slagelse:** Holm Foto, Schweizerplads 10, 53 52 88 20 **Stenløse:** Fotohuset, Stenløse Centret 46, 42 17 01 90 **Svendborg:** Svendborg Foto, Korsgade 2, 62 21 55 01 **Søndersø:** K.H. Foto, Sønderse Centret, 64 89 20 02 **Tåstrup:** Tåstrup Fotomagasinet, Køgevej 117, 42 99 60 80 **Værløse:** Jan P. Foto, Bymiden 50, 42 48 66 60 **Ølstykke:** Ølstykke Foto & Computercenter, Frederiksborgvej 7, 42 17 94 94

I · N · D · H · O · L · D



COMPUTER HOTLINE 90

Amigasalget run- der 2 millioner

1990 har været et forrygende år for Commodore, hvor salget af Amigaer i hele verden nu har passeret de 2 millioner. Det indebærer, at Amiga produktlinien repræsenterer 55% af Commodores samlede salg på verdensplan. Der blev i 1990 solgt ligeså mange Amigaer, som i hele tidsrummet fra 1985 frem til 1989, dvs. 1 million Amigaer solgt, på bare eet år!

Salget af Amigaer i Danmark alene ligger på ca. 58.000, og Commodore Data's Donald Tanghus kommenterer de 2 millioner således: "Det er egentlig ikke så underligt at vi oplever et eksplosivt salg. Det er det samme som der skete med Commodore 64. Købergruppen har indset og accepteret Amigakonceptet, der har bevist sit værd og det kan vi takke alle for, køberne forhandlerne og softwarefirmaerne."

Commodore Int. Ltd. har også offentliggjort deres kvartalsregnskab, der sluttede i september, men det vender vi tilbage til et af de førstkomende numre af DNC.

1.52Mb disketter

Det amerikanske firma, Applied Engineering kommer nu med et ekstremt 3,5-tommer diskdrev, der kan gemme op til 1.52Mb data på disketter. Idag hedder grænsen (i normal-mode) 880 Kb, og indtil nu har det også været umuligt med meget mere, da Paula-chippen, der styrer I/O til disk, simpelthen ikke kan følge med. Men Applied Engineering har været så smarte at bygge en slags buffer ind i diskdrevet, der så kan "føde" Amigaen med data i dens eget tempo. Mere info om dette, når vi har det!

POWER at your fingertips



Tegnebræt til de kreative

Føler du dig hæmmet af at skulle tegne på Amigaen med en mus, kan et tegnebræt gøre underværker. Og nu er der kommet en ny sådan på markedet, kaldet SketchMaster, der leveres med alt til faget hørende: en såkaldt stylus (pen), en 4-knaps puk (cursor) og tilhørende drivere og manualer.

SketchMaster tilsluttes i seriellporten på din Amiga, og kører således uden ekstern strømforsyning. Den er 100% kompatibel med eksisterende Amigasoftware, inklusiv Disney Animation Studio, DigiPaint III, DPaint III og mange flere.

SketchMaster leveres i to versioner: en i 12x12" til 4.995,-, og en i 12x18". Prisen på sidstnævnte må du selv ringe og spørge GraffitiData om...

GraffitiData
Tlf: 86 82 18 55

24-timers nyhedstilbud

Hvis du simpelthen bare ikke kan vente på at "Det Nye COMputer" udkommer, for at få alt at vide om BMP-Data's seneste nyheder, er løsningen nu inde for rækkevidde - brug telefonen!

BMP-Data har nemlig tilsluttet sig den såkaldte "Service & Råbattelinien", en speciel telefonhotline, som man kan ringe til på alle døgnets 24 timer, og høre de seneste nyheder og tilbud.

"S&R-L" indeholder også meget andet end lige BMP-Data, her kan du f.eks. få Tips og Lottoresultaterne så snart de er frigivet, høre de seneste musikhits, sladder fra musikbranchen, og meget meget mere.

For at finde ud af hvad BMP har af splinternye ting, trykker du 47 17 17 17, og indtaster BMP's kode: 42 28 87 00*, for at blive opdateret på deres produkter.

6.5Mb RAM i A500

Nu kan du for alvor få mere RAM i din Amiga 500, via GraffitiData nye 4Mb RAM-udvider, der kan opgraderes med 2Mb ekstra, så man totalt lander på de 6.5Mb.

4Mb RAM-udvideren, der hedder BaseBoard leveres med et batteribacket ur, virker med alle typer RAM, kan installeres uden at du skal have loddekolben frem, og er 100% Amigasoftwarekompatibel. RAM-udvideren ser ud som på billedet, og leveres bestykket med 512Kb RAM, for en pris af kr. 2.495,-.

2Mb-kortet kan monteres i forlængelse af BaseBoard, og leveres også med 512Kb RAM, og koster kr. 1.995,-.

Af yderligere nyheder fra Silkeborg kan nævnes en 2Mb Chip RAM udvider til Amiga 2000/3000, en lille kickstartomskifter, der kan køre med kickstart 1.3 og 2.0, en 2Mb statisk-RAM udvider, der kan bruges som bootdisk af alle dem, der ikke har autoboot, samt tidligt med at den kan holde informationerne selv efter at maskinen er slukket osv. Yderligere info:

GraffitiData
Nørreskov Bakke 14
8600 Silkeborg
Tlf: 86 82 18 55

COMPUTER HOTLINE 90



HAM-rende god opløsning

Hvad siger du til 262.144 farver samtidigt, på din almindelige monitor? Eller 256 farver ud af en palette på 16 millioner!? Det er nu muligt med Alcotini's HAM-E, et lille stykke hardware, der er prissat til kr. 3999,-

For det beløb får du også et komplet 18-bit tegneprogram, justeringsbilleder, en demodiskette og en 220-Volts adapter (HAM-E har egen strømforsyning, og belastar dermed ikke Amigaen). HAM-E er kompatibel med næsten alle Amigamodeller, A500, A1000, A2000 og A3000, og udnytter PAL eller NTSC-opløsning. HAM-E arbejder også med de fleste eksterne enkodere og genlocks, og er altså Composite Video-kompatibel. Ydermere supporteres næsten ALLE billedformater, og en lang række billedbehandlings-programmer.

Alcotini
Tlf.: 86 22 06 11

16-bit show i England

Hvis du alligevel ikke har andet at give dig til den 4., 5. og 6. januar kan du jo tage til England, hvor "The 16-bit computer fair" bliver afholdt. Der bliver sikkert masser at se på, da der er tilmeldt 140 udstillere fra hele verden: fra Canada, Tyskland, USA, Schweiz, Frankrig og så selvfølgelig firmaer fra England selv.

Øg hvis du læste vores reportage om sidste års udstilling, vil du vide, at man her har

mulighed for at erhverve sig en masse spændende produkter, til en rigtig god pris.

The 16-Bit Computer Fair
Novotel Hotel
1 Shortlands,
Hammersmith
London W6
England
Tlf.: 009 44 726 69442



A1000-ejere ikke helt glemt

Til alle de efterladte Amiga 1000-ejere har det været lidt sløjt med udvidelser til netop denne model, efter introduktionen af A500 og A2000, men nu ser det ud til, at det lysner lidt. Nu kan man nemlig få en 1.5Mb RAM-udvider, der kan udvides i trin på 512Kb.

RAM-kortet, der hedder Insider II er faktisk fra den leverandør, der lavede det første oprindelige, interne RAM-kort til Amiga 1000, så det må vel borge for kvaliteten... Den er da også en nem lille enhed, der kan installeres i din Amiga 1000 uden at der skal loddes. Den autokonfigurerer med Kickstart 1.2 eller højere, og indeholder også batteribackup ur.

Insider II leveres med software, der kan teste RAM'en og indstille det interne ur.

Prisen for Insider II ligger på kr. 2.795,-

GraffitiData
Tlf.: 86 82 18 55

Rygter om et 68040-kort

Der blev efter sigende vist en prototype af et 68040-kort til Amiga 2000, på en af efterårets Amiga-messer i USA, og det har naturligvis bragt mangel på en Amiga-freak i affekt.

Faktum er dog at vi nok må vente med en sådan nyskabelse i et godt stykke tid endnu. For det første fordi den udstiller, der præsenterede "040"-kortet blev afsløret, da en kyndig person kiggede lidt nærmere på skabningen - kortet var en skønsom blanding af alverdens chip, der ikke engang indbyrdes havde elektrisk forbindelse til noget som helst, og fordi 040-serien end ikke er helt færdigudviklet endnu!

Hvad nogle ikke gør for at være de første...

QuickShot[®]

by Bondwell

THE NEXT GENERATION



QS-123
WARRIOR

"QuickShot tilbyder det mest komplette udstyr af joystick til computere på det danske marked. Modellerne passer til de mest populære spillemaskiner og til enhver spilletype. Og ligegyldig hvilken model du vælger, kan du være sikker på, at du får det joystick, som lever op til de forventninger, som du må have til udformning og kvalitet. Det er ikke uden grund, at QuickShot er det største navn inden for joystick."



QS-129 F/N*
FLIGHTGRIP 1/2

Se dem hos din lokale SuperSoft forhandler!



QS-127
STARFIGHTER 1

QuickShot
20,000,000
JOYSTICKS SOLD WORLDWIDE



QS-130 F/N*
PYTHON 1/2



QS-128 F/N*
MAVERICK 1/2



SQ-136
PYTHON 4
(Kun Nintendo og Sega)



QS-131
APACHE 1



SuperSoft

86 19 32 44

anviser nærmeste forhandler

COMPUTER HOTLINE 90

Dansk firma bliver europæisk distributør

Det Sjællandsbaserede Ehter G. i Kokkedal, der har specialiseret sig i Amiga Desktop Video, har fået distribution rettighederne til de professionelle Neriki-produkter i hele Europa. Nerika-serien kommer fra australske Nordray, der producerer High-End genlocks og enkodere til Amiga.

Det er professionelt isenkram, og det mærkes også på prisen, der hurtigt er over de 10.000,- kr. Den store Neriki har følgende prestanda: sync-generator, Y-C-system, 360 gr. chroma- og horisontal phase-justering, mulighed for switche, fade og key Amiga-billedet af og på, positiv som negativ. Bånd 5,5MHz, S/N 58Db, Encoder 650 linier. Pris? Kr. 35.000,-.

Ehter G. er en del af Amiga-gruppen, der har et stort Creative Center i Ødalsparkcentret 63, 2980 Kokkedal, hvor du selv kan se Amigaen optræde som professionel TV-studio.

Men også på softwaresiden er Ehter G. godt med: snart kan de supplere ProVideoPost, efterfølgeren til ProVideoPlus. Det er en hyperprof tekstgenerator, og rygtet har det, at nyhedskanalen CNN bruger det i udsendelser! Se iverigt billede. Et andet produkt er "Video Tools On Tap", hvilket er hvad det er: Video-værktøjer med et tryk på en knap. VTON er resident, og arbejder med Amigaens multitasking, og fra en menu kan du vælge flere eksotiske effekter, såsom ægte prøvebillede, Black skærm, negativt skærbillede omm. Der medfølger også en TimeCalc., et lille program til at udregne start- og sluttid for en TV-præsentation mv., noget som man ikke kan bruge en almindelig lommeregner til, da der skal tælles ret underligt...



VTOT: TimeCalc



Video-Tools On Tap

ProVideoPost



Ehter G.
Ødalsparkvej 63
2970 Hørsholm
Tlf.: 42 86 81 86

COMPUTER HOTLINE 90

Hovedrengøring

Du kender sikkert situationen: musen køres til venstre...der sker ikke noget...(hmm) - du kører den til højre... (hmmm) - der sker stadigvæk ikke noget. I et desperat (men velmenende) forsøg prøver du at få musen til at flyve, og det går da også meget godt, lige indtil den lander i farmors kaffekop...

Der skal ikke meget snavs og skidt op under kuglen i musen, før den nægter at køre videre. Og hvordan får du de sk... irriterende små nullermænd op fra tastaturet?! Svaret ligger

måske i Suncom's rensesække, der mest af alt ligner en førstehjælpeskasse, og som indeholder, blandt andet, en minisvøvsuger (!), læse/skrivehovedsrenser, museren (AHH!), antistatiske småklude og fugtklude.

Så næste gang du taber asken ned i tasturet, og resten af familien, vanen tro, søger dækning bag diverse møbler, tager du blot det smørede smil på, og tænder for svøvsugeren!

Suncom Technologies
6400 W. Gross Point Rd.
Niles, IL 60648 USA



HITLISTEN

Høj igen! Her er så den nyeste hitliste, så DU kan se, om de spil du synes er gode, også er faldet i de andres smag. Dit næste skridt må så blive selv at skrive herind - så du kan være med til at påvirke spillens kamp. Blandt alle de indsendte kuponer trækkes der lod om en spillpakke, og den heldige vinder er i denne måned:

Martin Rasmussen
Nordtoftevej 55
3520 Farum

Amiga

I brød jer åbenbart ikke om, at Stunt Car Racer og Sim City gik tilbage. OK, det er jer der bestemmer! Kick Off II er fuldstændig suveræn i toppen, mens det kniber lidt for "lillebror"

1. Kick Off II (1)
2. Stunt Car Racer (3)
3. Pirates! (4)
4. Kick Off/Extra Time (2)
5. Sim City (Re-entry)

Boblere: Indy III (adv.), It came from the Desert, F-29 Retaliator

C-64

Her sker der kun røkeringer. Batman er på vej ned af listen, og deler denne gang 3. pladsen med Microprose Soccer. Zak kravler langsomt op...

1. Stunt Car Racer (1)
2. Zak McKracken (3)
3. Batman the Movie (2)
- Microprose Soccer (3)
5. Untouchables (5)

Boblere: Ghost'n Goblins, Pirates!, Rick Dangerous

Her er min Top-5 over spil til: Amiga C64 (Sæt kryds)

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____



Send kuponen ind til:
COMputer
"Hitlisten"
St. Kongensgade 72
1264 København K

Navn: _____
Adresse: _____
Postnr./By: _____

NYÅRSPRISER FRÅN SVERIGE

**GENIUS
MOUSE**

249:-

DISK DREV
• Gennemført BUS
• Afbryder
• 50 cm kabel

KUN 745:-

**TAC 2
JOYSTICK**
Super Joystick för både
höjre och vänstre händerna
1 års garanti

KUN 100:-

**SYNCRO
EXPRESS II**
Super-duplikator
för Amiga 500

KUN 495:-

A 500
RAM-utvidgelse
• 512k RAM-utvidgelse
• UR med batteribackup
• Afbryder

KUN 495:-

**AMIGA
ACTIONREPLAY**
Supermodell
till Amiga 500

KUN 595:-

**PRO SAMPLER
STUDIO**

Incl. Datel Jammer

KUN 795:-

LARKMAN®
Computer Center

THE SWEDISH COMPUTER AZE!
TELEFON +46 223 20900

DON'T PRESS THE BUTTON - POST IT!

☐ Ja tack, jag vill att ni skickar
er katalog utan kostnad

☐ Jag beställer härmed

Antal Artikel Pris

Namn
Adress

Plats
för
porto

LARKMAN®
Computer Center

Box 50
S-738 21 NORBERG
SWEDEN

Tullavgift tillkommer med ca 20%. Frakt tillkommer

Priserna gäller med reservation för slutförsäljning och prisjusteringar

Kan programmer indoktrinere:

En softwareulv i fåreklæder

Hvad er leg og hvad er virkelighed? Kan politikere og planlæggere tage forkerte beslutninger, hvis de baserer planlægningen på "kunstig intelligens"?

Spørgsmålene kan udforskes af børn og voksne sammen, ved hjælp af det spændende spil: Sim City.

Af Christine Madsen

Hvordan kan et computerspil give mulighed for at forbinde leg og virkelighed? Og hvordan kan et spil afføde spørgsmål om planlægning og beslutninger baseret på edb-systemer? Det er, hvad denne artikel handler om

En kedelig voksen

Først en tilfældig: Jeg er en "kedelig" voksen, som normalt ikke bryder mig om computerspil! Jeg ved godt, at leg med computerspil kan give børn og unge en intuitiv forståelse for teknologien, som de fleste voksne skal kæmpe længe for at få. Men jeg synes altså bare ikke selv, at det er særlig sjovt at skyde rumskibe ned, kæmpe mod drager eller ninjæer, køre racerbil eller hvad det nu ellers er spillene handler om.

Nu er det sådan, at jeg omgås børn og unge, som bruger Amiga. Så jeg ser spillene, og jeg lader mig da også af og til overtale til at prøve. Det var sådan, jeg opdagede Sim City - og så var jeg løvrigt solgt for omverdenen i de næste 3 dage. For her var pludselig et spil, som var helt anderledes: Som spil var det sjovt både for børnene og for mig som voksen - og desuden kunne jeg se nogle muligheder i spillet, som går langt udover den rene leg.

EDB-styret model til samfundsplanlægning

Det man egentlig sidder og leger med, når man spiller Sim City, er en



Sådan kan starten på en by se ud. Med kraftværk, områder til industri (I), områder til beboelse (R) og områder til handel (C). Til højre i billedet ses ikonerne, som man trækker på plads i landskabet.

mini model af et edb-styret redskab til planlægning. Sådan et edb-redskab har politikere i Folketinget i deres edb-model "Adam", som de kan spørge til råds om mulige konsekvenser af bestemte beslutninger. Og sådanne edb-redskaber forsøges i disse år solgt til beslutningstagere i erhvervslivet. Der smøres smarte ord og nye teknikker på: Kunstig "intelligens" og parallel databehandling - men det er stort set samme surdej.

Selvfølgelig er de voksnes edb-redskaber langt større og langt mere komplicerede end spillet Sim City. Men det gør dem også langt mindre gennemskuelige og langt farligere at anvende for voksne mennesker, som IKKE er vokset op med forståelse for edb-teknologiens begrænsninger og faldgruber.

De principielle spørgsmål

Fordelen ved Sim City er, at det er en lille overskuelig model af et edb-styret planlægningssystem. Det gør det let at gennemskue, hvad der foregår. Og de principielle spørgsmål, som man bør stille overfor anvendelsen af edb til planlægnings- og beslutningsstøtte-systemer springer i øjnene i det gennemskuelige system:

- 1) Hvilke antagelser og hvilke regler bygger modellen på?
- 2) Hvilken type oplysninger kan bearbejdes i modellen?
- 3) Er antagelserne, reglerne og de oplysninger, som bearbejdes, dækkende og anvendelige i forhold til ny viden / ændrede betingelser / andre opfattelser af virkeligheden?
- 4) Kan antagelserne og reglerne KON- TROLLERES, ÆNDRES og UDBYGGES efter behov og ønske?
- 5) Kan brugen af edb-modellen fastlåse

os på en begrænset viden og begrænsede opfattelser af virkeligheden?

6) Kan brug af edb-værktøjer med såkaldt "kunstig intelligens" føre til forkerte beslutninger hvis edb-værktøjet indeholder forkerte antagelser og regler?

7) På hvilke måder kan edb-modellen med fordel anvendes - og hvor er den uanvendelig?

Ovenstående spørgsmål kan synes filosofiske og svært tilgængelige, men de gøres håndgribelige gennem legen med spillet. Og det kan bruges som springbræt til at undersøge, hvordan virkeligheden i Danmark 1990 ser ud.

"Mor, du skal bygge et atomkraftværk!"

"Mor, du skal bygge et atomkraftværk", var den kontante besked fra den 12-årige, da jeg sad og fedtede i det uden rigtig at kunne få gang i spillet. Det var sivet ind, at jeg skulle skaffe energi til byen først af alt, men jeg havde kun 2 valgmuligheder: Kernerkraft eller kul. Det er en af spillets antagelser, som IKKE stemmer overens med min virkelighed og mine opfattelser: Vi har jordvarmeanlæg samt andel i vindmølle - og i vores område, som er et landdistrikt, bliver der derudover også brugt naturgas, halmfyringsanlæg m.m.. Men sådan er spillets antagelser og regler altså: Ved kul-kraft kommer der ikke nok energi - og det skaber forurening. Ved kernerkraft får man masser af energi. Sker der nedsmeltning, har det ingen særlig forurenings-effekt i spillet, opdagede jeg! Hvordan ser virkelighedens antagelser ud?

Valgfæsk

Et praktisk fif til at snyde indbyggere med fik jeg også af den 12-årige, da jeg var i økonomisk bekneb med en by. Der laves budgetter i starten af året, og inddrives skatter i slutningen af året. Skatteprocenterne er livsaglige set med danske øjne: Maximum mulig skat er 20 procent! Men lægger man et budget med 20 procent skat i starten af budgetåret, så flygter beboerne omgående. Niveaulet skal helst være omkring 7 procent. Men så er tricket bare dette: Budgettér med lav skat i januar. Når spillet har bevæget sig frem til oktober måned, så sættes skatten brat i vejret. Skatten inddrives med den høje sats i december måned. Indbyggere når ikke at reagere, før det igen er tid til et nyt budget i januar - hvor skatten selvfølgelig igen budgetteres helt i bund igen. Dette kan gentages år efter år. Skatteprocenten er selvfølgelig urealistisk for os - men princippet synes jeg vi har mødt før i virkeligheden. Var der nogle, der sagde valgfæsk?

Gode råd til de voksne

Læg det overpædagogiske væk.

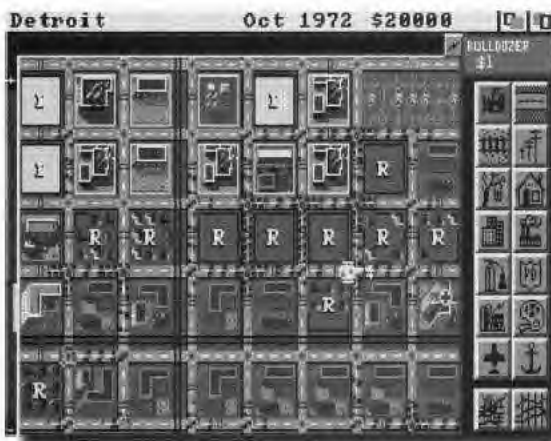
Hvis du som voksen kaster dig over Sim City sammen med nogle børn, så kast den overpædagogiske voksenrolle bort. Det gælder både for forældre og skolelærere. Der er en overvejende sandsynlighed for, at børnene fatter fiduseme og begrænsningerne i edb-redskabet hurtigere end dig. Børn er simpelthen hurtigere til at fatte nye tankegange end voksne, og det er vi nødt til at anerkende: Slap af, leg med, og få ungerne til at hjælpe dig.

Nyd legen

Det værste du som voksen kan gøre er at kvæle legen ved at rette din kritiske analyse mod spillets betingelser, for så retter du skytset den forkerte vej - og ødelægger samtidig fornøjelsen. For spillet og legen er hæderlig nok: De antagelser, som spillet bygger på, er dels gennemskuelige, dels gøres der faktisk rede for de indbyggede regler og redskaber i den medfølgende manual. Børnene kan måske ikke læse manualen, men det kan du. Undersøg antagelser, regler og redskaber i spillet til fælles morskab.

Hvor indoktrineres der mest?

Stil lige dig selv spørgsmålet: Hvor er den største risiko for indoktrinering? I en gennemskuelig edb-model



Dette billede er et nærbillede af en del af Detroit. Det stammer fra Scenariet Detroit 1972.



Man kan få overbliksbilleder over byen. Her Detroit 1972, befolkning.



Her er et overbliksbillede over hvor i Detroit, der er mest kriminalitet.

del for børn, hvis resultater er leg og spil - eller i en uigennemskuelig edb-model for voksne, hvis resultater præsenteres som såkaldte fakta i den offentlige debat?

Undersøg dagens Danmark

Altså: Leg først, og brug så bag efter den viden og forståelse I får som springbræt til at undersøge dagens Danmark med vågne øjne: Er den voksne verden og de voksnes edb-redskaber ligeså hæderlige som spillets leg - eller hvad foregår der egentlig? Du har som voksen viden, erfaringer og muligheder for at skaffe oplysninger om dagens samfund, som børn ikke har. Stil dig til rådighed som konsulent. Det kunne jo være, du selv lærte noget nyt.



Fakta:

Sim City og Terrain Editor

importeres af firmaet

Soflech A/S, telefon

86 29 69 69.

Sim City findes til Amiga

(alle modeller), Commodore

64 DISK, Atari,

Macintosh og PC.

Pris til Amiga

kr. 449,- inkl. moms.

Pris til C64, disk

kr. 295,- inkl. moms.

Terrain Editor findes til

Amiga (alle modeller),

Macintosh og PC..

Pris alle versioner

kr. 249,- inkl. moms.

Denne artikel bygger på leg

med Sim City og

Terrain Editor på Amiga.

RW ELECTRONICS

TLF 45-505539

GOLEM

SCSI 2 Harddiske til A500

- Amigafarvet box der tilsluttes i siden.
 - sokler til 4 MB Ram
 - sokler til kickstart 2.0 Romkredse
 - 16 bits non DMA
 - Fuldt kompatible med acceleratorkort
 - op til 870 KB/SEK
- Vores superhurtige controllere udstyres selvfølgelig med de nye Quantum LPS harddiske
- | | |
|-----------|--------|
| m/ 52 MB | 6795,- |
| m/ 105 MB | 9600,- |
| 2 MB Ram | 1200,- |

Ovenstående uden kickstart og ram options

m/ 52 MB	5795,-
m/105 MB	8600,-

GOLEM DREV

3,5" Externt drev

- Støjsvagt
- Gennemført bus
- Afbryderknap

KR. 895,-

3,5" Internt drev

Kun **750,-**

EVOLUTION

SCSI 2 til A2000 2,0 MB/SEK

820 KB/SEK med standard A2000 og Quantum Harddisk. Med passende acceleratorkort og harddisk fås over 2,0 MB/SEK. Testet i det tyske *Amiga Magazin* 11'90: "SEHR GUT".

- Ekstra SCSI port ud.
- Afbryderknap ført ud på bagsiden af computeren.
- Autoboot under kickstart 1.2, 1.3 og 2.0.
- Burst mode
- 16 bits dataoverførelse
- Leveres køreklar
- Let at installere

Controllerne leveres selvfølgelig med de nye lynhurtige Quantum LPS harddiske

m/52 MB Quantum LPS	5495,-
m/105 MB Quantum LPS	8995,-

GOLEM RAM til A2000

Golems Ramudvidelser leveres med sokler til 8 MB Ram, d.v.s. der er ikke brug for dyre SIP-moduler. Du behøver heller ikke, at kassere dine gamle ramkredse ved senere udvidelser, idet der kun benyttes 1 Mbit kredse.

Meget let installering!

2 MB Ram	2295,-
4 MB Ram	3350,-
8 MB Ram	4995,-

MINIMAX 2.0 MB RAM til A500

MiniMax er en intern ramudvidelse til amiga 500. Den kan udvides i trin af 512 KB, således kan man starte med 512 KB og senere udvide i trin op til 2.0 MB. Ramudvidelsen har indbygget ur med batteri backup.

2.0 MB/512 KB	795,-
2.0 MB/1.0 MB	1250,-
(incl. Garyadapter)	
2.0 MB/1.5 MB	1500,-
(incl. Garyadapter)	
2.0 MB	1895,-
incl. Gary- og CPU-adapter.	
Ny AgnusChip 8372A giver ialt 2.5 MB ram, hvoraf 1 MB CHIP-MEM. Gl. Agnus giver kun 2.3 MB ram ialt, men til gengæld kan man spare CPU-adapteren:	
1.8 MB	1695,-
(incl. Garyadapter)	

512 KB

Ramudvidelse til A500

Batteri backup ur
med Afbryder

Kr. 495,-

512 kB

Ramkredse

Kan bruges til MiniMax.
MaxiMem, A590 m.m.

Kr. 295,-

SIM CITY

Sim City står for Simulated City - altså en simuleret by. Indbyggere hedder selvfølgelig the sims - simmeme. Det er din opgave som byplanlægger og borgmester at skabe betingelserne for, at byen og dens beboere trives.

System-simulation

Selve spillet er en system-simulation: Det indeholder regler og redskaber til beskrivelse, skabelse og kontrol af et system. Da systemet er en by, stammer reglerne fra byplanlægning og bystyrer. En række faktorer vedrørende mennesker, økonomi, politik og overlevelse. Du kan lære reglerne som leg ved at spille spillet - eller du kan læse dem i den medfølgende manual, hvis du kan læse engelsk. Reglerne kan du IKKE ændre - da udgør de en del af de antagelser, som edb-systemet tager for givne. Men du kan finde ud af, hvordan systemet fungerer, så du kan kontrollere det ved hjælp af de redskaber, du har til rådighed.

Når du starter spillet, har du 3 valgmuligheder:

- 1) At bygge en ny by op fra grunden
- 2) At indlæse en eksisterende by, som du kan spille videre med (f.eks. en du tidligere har været ved at bygge).
- 3) At indlæse et "scenario"

Byg selv en by

Landskaber og terrain editor:

Først får du mulighed for at vælge mellem forskellige typer af landskaber hvori din by skal ligge. I selve SIM CITY er der et begrænset udvalg - det er her TERRAIN EDITOR kommer ind. Terrain Editor giver dig nemlig mulighed for selv at tegne et landskab, eller for at få en bestemt type landskab skabt efter de specifikationer, som du sætter op. Landskaber skabt i Terrain Editor kan gemmes og bruges i selve spillet SIM CITY.

Opbygning af byen

Når du har valgt dig et landskab - eller selv lavet det i Terrain Editor - så starter det egentlige spil: Du skal skabe betingelserne for, at en by udvikler sig. Når spillet starter har du en sum penge til rådighed. Dem skal du bruge til at sørge for energi til byen. Derefter skal du bygge moderne industrigrunde, grunde til beboelse og grunde til handel. Du skal bygge ledningsnet til elektricitet og transportsystemer (veje og jernbaner) i byen. Dette er minimum. Rent praktisk foregår det ved, at du trækker ikoner fra skærmens højre side på plads på kortet over dit landskab. Oven over ikonerne står der, hvad de enkelte ting koster. For det hele koster penge!

Er betingelserne i orden?

Efterhånden vokser der en by frem: Der skyder industrier op på de grunde du har bygget modnet til industri, huse op i beboelsesområderne og forretninger op i områderne til handel. Og der kommer biler på vejene og toge på jernbanerne. Alt dette sker af sig selv - altså uden din indgriben - FORUDSAT at du har planlagt, så de rigtige betingelser er til stede. Men hvis der ikke er lagt elektricitet ind - eller hvis transportsystemet ikke er i orden, så kommer der altså ingen industri, beboere eller handel.

Økonomi

De penge, du startede med, får meget hurtigt ben at gå på. Men heldigvis kan du indbringe skatter fra byens beboere. Jo flere beboere, jo flere penge får du. Men efterhånden som byen vokser, så opstår der også behov for ting som brandstationer, politistationer, stadion, havn og flyveplads. Og det koster stadigvæk penge altså! Det koster nemlig både



Billedet her viser prognosen over en 10-årsperiode for udviklingen i befolkningstal og kriminalitet i scenariet Detroit 1972.

FORBIND LEG OG VIRKELIGHED:

Der er masser af muligheder for at forbinde leg, virkeligheder og visioner, hvis man bruger sin fantasi. Her er nogle ideer til et afstemnings- / tænkt / folkeskolesammenhæng. Alle idéerne forudsætter, at i først har brugt god tid til at lege:

Jeres eget område:

Tegn jeres eget område op som kort i terrain editoren. Brug det i spillet til at lave mange forskellige slags byer. Kunne i selv tænke jer at bo i de byer? Hvad er godt, hvad er skidt, og hvad mangler der for beboerne.

Dømmemånen:

Hvordan ser vores drømmemåne ud, hvis vi selv kunne bestemme? Kan vi tegne den selv med blyant og papir? Kan vi lave en model af den med edb-redskaber, eller mangler der nogle muligheder. Kunne det lade sig gøre i virkeligheden? Hvad ville det kræve?

Kommunal planlægning:

Hvordan foregår planlægningen i vores egen by/kommune - med og uden edb? Hvorfra får embedsmænd og politikere de oplysninger, som de bruger som udgangspunkt for planlægning og beslutninger? Hvilken slags oplysninger mangler der? Hvilke begrænsninger er der for embedsmænd og politikere, når de skal planlægge? Hvordan foregår beslutningsprocesserne og planlægningen rent praktisk? Kan vi selv påvirke beslutninger og planlægning - og hvordan?

Folketingets planlægning:

Hvordan virker folketingets planlægnings-model "Adam"? Hvilke antagelser og regler er der bygget ind i modellen? Er disse antagelser og regler rimelige? Er der andre antagelser og regler som IKKE indgår i modellen, men som i menner burde være der? Er det muligt for brugerne (politikkerne) at kontrollere og evt. ændre på de antagelser og regler, som ligger til grund for modellen? Hvor meget - og til hvad - bruger politikere "Adam"? Tror politikere på edb-modellen? Har edb-modellens begrænsninger indflydelse på de beslutninger, der tages? Hvilke fordele og hvilke ulemper er der alt alt ved edb-redskaber "Adam"?

Fortsat selv: Der er masser af muligheder.

GOD FORNUDELSE!

Folketallet falder. Så nu gælder det om at gøre noget! Via oversigtskort kan du få oversigt over ledningsnet, transportsystemer, kriminalitet i forskellige dele af byen osv. Det kan hjælpe dig i din planlægning til at vurdere, hvor du skal sætte ind.

Liniedans:

Det er noget af en liniedans at få planlægning og økonomi til at hænge sammen - og samtidig have tilfredse beboere i SIM CITY. Hvis beboerne først er blevet sure og er begyndt at flytte fra byen - så får du færre penge ind via skatterne. Altså har du færre penge til rådighed til at løse byens problemer med. Sætter du skatteprocenten for meget op, så flytter der endnu flere væk - så det hjælper ikke. Som midlertidig løsning kan du justere i budgetterne: Du kan f.eks. nedsætte budgettet for vedligeholdelse af vejene - og bruge dem til at reparere strømforsyningen med. Men det udslyder kun problemer! Efter kort tid kommer der huller i vejene (som det koster penge at reparere) - der opstår trafik kaos - og dermed endnu mere utilfredshed. Jeg har faktisk haft en by, som jeg måtte opgive, fordi den løb helt ud af kontrol for mig. Jeg sendte en kærlig tanke til Københavns overborgmester Kramer Mikkelsen.

Sammenhænge

Det er sjovt at spille SIM CITY, for man bliver hele tiden mindet om sammenhænge og planlægning. Det nytter ikke blot at koncentrere sig om én ting, hvis man samtidig ignorerer noget andet. Og man bliver faktisk ret stolt, når det lykkes at skabe en velfungerende by.

Scenarier

Scenarierne, som man kan vælge i opstarten, måtte jeg opgive. De var simpelthen for svære. Men jeg er jo også kun voksen - jeg er sikker på, at der sidder nogle kvikke unge rundt omkring som kan klare scenarier f.eks. af denne art: Detroit 1972 - Kriminalitet:

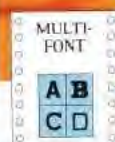
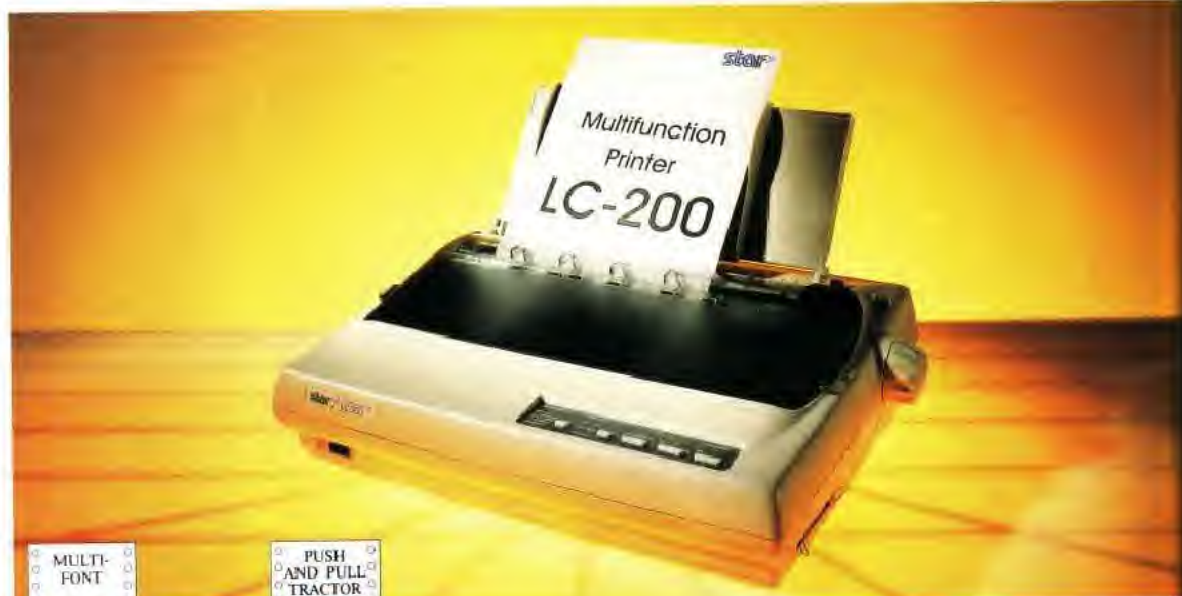
Omkring 1970 har oversøisk konkurrence og andre økonomiske faktorer skabt tilbagegang i den by, som engang var verdens førende bilby. Grundværdierne falder, der er arbejdsløshed og stigende kriminalitet i den indre by. Du er lige blevet valgt som borgmester efter at have lovet at bekæmpe kriminaliteten og genopbygge byens industri. Du har 10 år til at løse opgaven.

Blandt de øvrige 7 scenarier som man vælges af problemerne: Kedsomhed, jordskælv, ild, trafik, "Monster" angreb, nedsmeltning af kernekraft og oversvømmelse. "Monster" angrebene er lævigt det eneste rigtige "flippede" i Sim City - som måske ikke er så flippede endda. De kommer nemlig, når der er overdreven stor forurening. (Er der mon nogle af læserne, der for nylig så en TV-dokumentar om fosterskader som følge af forurening i Polen?)

Beboerne bliver utilfredse

Hvis din planlægning ikke har været god nok, så bliver beboerne utilfredse. Det sker f.eks. hvis der bliver strømafbrydelser, trafikpropper, forurening, for meget kriminalitet osv. Praktisk viser det sig ved, at simmerne forlader byen. Industrier og beboelseshuse forsvinder.

Star LC-200, det mest farverige man kan ønske sig



- NLQ, draft og HS-draft udskrifts-kvalitet (max. 225 cps)
- 4 indbyggede NLQ fonte inkl. *Italics*
- Bundfædningsfacilitet
- Skubbe- & træktraktor indbygget
- Papir-parkerings funktion
- Automatisk Tear-off funktion
- Centronics parallel standard
- Option: Serielt Interface
- Emulerer Industristandarder
- Høj udskriftskvalitet i farver
- Skriver på første/sidste linie
- Brugervenlig i frontpanel funktioner
- God gennemslagskraft (1 original/3 kopier)

Kære kunder,

Vi har hermed den fornøjelse at kunne introducere Dem for en helt ny standard for matrixprintere, nemlig Star LC200/LC24-200. Disse to nye printere er det optimale inden for matrixprintere i prisklassen under kr. 4.000. Der kan ganske enkelt ikke købes bedre printere på matrixprintermarkedet til samme pris.

Star Micronics er hele tiden på forkant med udviklingen, dette sikrer Dem som Star kunde, ny eller gammel, et godt produkt af høj kvalitet, med god service og så til en god pris. Star er for 3. år i træk Danmarks mest solgte computerprinter.

Ja tak, vi ønsker yderligere information om:

ADD/91

Firma/Navn:

Adresse:

Postnr./By:

Telefon:

- ☐ Star LC-20
- ☐ Star LC-200
- ☐ Star LC24-200



"Det Nye Computer" besøger:

HOLOBYTE

I Alameda, Californien - ca. 20 km sydøst for San Francisco ligger der et forholdsvist lille softwarehus ved navn Spectrum Holobyte. Selvom deres Amiga-udgivelser indtil videre kan tælles på en hånd, er det lykkedes dem at gøre sig bemærket med kæmpesucceser som Falcon og Tetris.

Af Rasmus Bertelsen & Thomas Jakobsen

Spectrum Holobyte, der har lavet spil siden 1986, er ejet af det engelske forlag Pergamon Press, der bl.a. også ejer Mirrorsoft, og det er da også gennem Mirrorsoft, at Spectrum Holobyte's produkter bliver lanceret i Europa. Og Pergamon Press ejes af den engelske mediegigant Robert Maxwell, der bl.a. også har fingrene i satellit-TV.

Tidligere har Spectrum Holobyte satset mest på spil til IBM-kompatible maskiner, men de er efter-

om man ikke skulle droppe journalistjobbet, og begynde at arbejde som programmør...

Det første vi bemærkede, da vi var kommet indenfor, var alle de priser, som firmaet var blevet tildelt for deres spil. Vi blev modtaget af Liz Rich fra PR-afdelingen, der var tydeligt imponeret over at få besøgende fra så langt væk som Danmark (hvad vi ikke gør for dig, kære læser!, red.). Vi fik en hurtig rundvisning, og bortset fra et par enkelte kontorer, hvor det rodede, som kun programmører kan rode, lignede det et hvilket som helst andet kontormiljø.

Vi blev ledt ind i deres testrum, hvor der sad et par spiltessere, der var i gang med at teste en næsten færdig version af deres nye bilsimulator Stunt Driver.

Flight of the Intruder

Det første spil vi så, var en netop færdig PC-Version af deres nye strategi/fly-simulator, 'Flight of the Intruder', der nu også kan fås til Amiga.

Flight of the Intruder foregår i Vietnam i 1972. Ens base er et hangarskib ud for Nordvietnams kyst, og derfra bliver man sendt på diverse missioner. Det usædvanlige er, at man ikke er alene om missionerne. Man får hjælp undervejs af en eller flere wingmen, der eskorterer en under missionerne.

Før man drager afsted har man mulighed for at vælge den wingman, man synes passer bedst til den pågældende mission. Det kan så være, at han bliver bedre af at



Alexey Pajitnov

Alexey Pajitnov - af nogle kaldet 'The Soviet mastermind of computer games' skrev computerhistorie, da han for lige godt 5 år siden designede Tetris. Tetris er det første sovjetisk-designede computerspil, der er blevet udgivet i vesten, men ikke nok med det - det er formentlig det spil, der har vundet størst udbredelse siden PacMan og Space Invaders. Der er idag lavet utallige Tetris-kloner, og ikke nok med at det findes som spillemaskine og som Bop-bop spil - i USA, hvor Tetris er endnu mere populært end i Europa, er det endda muligt at få Tetris som brætspil! Her på redaktionen venter vi spændt på, om der kommer en Tetris the Movie...

Pajitnov, som til daglig arbejder med CAD/CAM og kunstig intelligens, begyndte at lave spil for at holde bedre til at programmere. Tetris var et af hans første forsøg, og han har i dag lavet over 15 spil, hvoraf de tre er blevet udgivet i

vesten - alle af Spectrum Holobyte/Mirrorsoft.

Fællesnævneren for Pajitnovs spil er, at de alle kræver logisk tænkning kombineret med hurtige reaktioner.

Tetris blev i marts 1989 tildelt 4 SPA Awards (svarende til filmens Oscars) for bedste underholdningsprogram, bedste action/strategi-program, bedste originale spilkoncept, og en speciel pris for bedste forbruger-software.

Tetris' succes inspirerede Pajitnov til at lave Welltris, som udkom til Amigaen for nogle måneder siden. Men der er mere i vente fra Pajitnov, Faces er allerede udkommet til IBM, og vi kan som det første computerblad læfte sløret for det fjerde spil fra hans side. Spillet hedder Fringer og ventes at udkomme et godt stykke inde i '91. Spectrum Holobyte var ikke meget for at komme med for mange detaljer om dette spil, bortset fra at det kommer til at handle om "sammenfaldende veje der skal filtreres ud..."



FLIGHT OF THE INTRUDER - Baseret på Stephen Coonts' bog af samme navn. Kunne du godt lide spil som Falcon, Interceptor og Retaliator? Så er Flight of the Intruder lige noget for dig. FORÅR 1991

hånden ved at få øjnene op for det voksende Amiga-marked, specielt i Europa.

Masser af priser

Vi besøgte Spectrum Holobyte en varm sommerdag for at kigge lidt nærmere på firmaet, og for at finde ud af, hvilke spil der er på vej. Firmaet er beliggende i et helt nyt forretningskvarter ikke ret langt fra den lokale lystbådehavn. Dette, kombineret med de 35 graders varme, og de store biler på parkeringspladsen fik os til at overveje,

◀ have deltaget i missionen - men man kan selvfølgelig også risikere, at han bliver skudt ned. Hvis man har lyst, kan man koble to computere sammen, og så kan den ene spille overtage rollen som wingman. Spillet indeholder 36 forskellige missioner, så der skulle være nok at gå igang med.

Spillet er baseret på en roman af Stephen Coonts, og når man køber spillet, følger der et eksemplar af bogen med. Flight of the Intruder er iøvrigt blevet filmatiseret. Filmen får premiere ved juletid.

Stunt Driver

Det næste spil vi så var en næsten færdig version af Stunt Driver - en Stock Car simulation ikke ulig Hard Drivin'. I Stunt Driver sidder man bag rattet i en '66 Mustang, og kører om kap med op til tre modstandere på baner med loops, hop, hængebroer og meget andet sjovt. Spillet benytter vektorgrafik ligesom Hard Drivin', men vi kan forsikre dig, at det går betydeligt hurtigere!

De tre modstandere i spillet, en Porsche 911, en IRON-Z og en VW-boble vil på hver sin måde prøve at forhindre dig i at vinde. 911'eren er hurtig og hensynsløs i overhalingerne. IRON-Z'en sætter på at få mast dig af banen, mens VW'en bare kører rundt og er i vejen hele tiden.

Spillet indeholder et hav af forskellige baner, og hvis man bliver trækt af disse, kan man altid selv designe nogle nye i den medfølgende editor. En speciel feature ved Stunt Driver er, at man efter et løb kan gense højdepunkterne i en replay editor, og endda 'klippe' højdepunkter ud og gemme dem på en diskette.

Hvis man har lyst til at spille to personer mod hinanden, er dette også muligt. Det kræver dog, at man sætter to computere sammen, enten med et kabel eller via modem. Til sidst en dårlig nyhed - du skal ikke forvente at se en Amiga-version før et godt stykke inde i 1991.

Faces

Er du en af de utallige Tetris-fans, vil du kunne glæde dig til Faces. Selv om det kun er få måneder siden, at fortsættelsen Welltris kom frem, er der allerede en 3'er på vej. I Faces, som 3'eren hedder, består de faldende klodser ikke af små firkanter, men derimod af ansigtsdele fra forskellige kendte personer. Ideen er så, at man skal få stablet disse klodser oven på

hinanden, uden at ansigterne bliver alt for mærkelige.

Hvis man for eksempel sætter Margaret Thatchers næse oven på Gorbachovs mund, kan det lige gå an, men hvis du derimod sætter Gorbachovs mund oven på Thatchers næse går det galt. Så bliver den forkerte klods lavet til 'skrald' og man må så til at begynde på et nyt ansigt. Lykkes det at få lavet et helt ansigt, får man så fjernet noget af sit 'skrald'.

Hvis du forstod det nogenlunde, så forestil dig hvad der sker, når man skal bygge op på til fem forskellige ansigter samtidig, og man hele tiden får to dele ned samtidigt. Det lyder uoverskueligt, og det er det bestemt også i starten, men når man har vænnet sig til princippet, er det faktisk utroligt sjovt.

Som i de to andre spil er det også muligt i Faces at være to om at spille, hvis man har to computere og kabel/modem til rådighed. I 2-player mode spiller man på hver sin skærm, men får de samme klodser til at bygge ansigter med. Hvis den ene så får lavet et ansigt, får han ikke blot fjernet noget af sit eget 'skrald' - der kommer samtidigt lidt ekstra 'skrald' på modstanderens skærm.

Hvornår Amiga-versionen bliver færdig, turde de ikke love noget om, men de sagde, at med lidt held var den ude inden nytår.

Falcon in Action

Efter demonstrationerne var det egentlig meningen, at vi skulle have haft en snak med direktøren for Spectrum Holobyte, Gilman Louie. Louie, der var manden, som udviklede Falcon i sin tid, var dog blevet forsinket i et møde ude i byen, så ham fik vi desværre ikke snakket med. Vi fik dog at vide af Liz, at Louie blev spurgt til råds, da et søsterselskab til Spectrum Holobyte skulle udvikle nogle flysimulatorer til træning af piloter i det amerikanske militær. Resultatet blev, at de ganske simpelt tog alle rutinerne fra Falcon og byggede videre på dem. Et meget godt eksempel på, hvor realistisk Falcon egentlig er.

Efter at være blevet udstyret med en stak originaler, plakater og brochurer (der er nu ikke noget som frynsegoder...) kørte vi tilbage til vores hotel. Vi var begge imponerede over, at et lille hyggeligt firma som Spectrum Holobyte med "kun" 70 ansatte havde været i stand til gang på gang at producere spil, der topper bestseller-listerne.



FACES - Designet af Alexey Pajunov - baseret på Tetris og Welltris. Det kræver her som at samle ansigtsklodserne således at få de kendte personer til at ligge naturligt i en delvis rum. VINTER 1991



STUNT DRIVER - Hvis du glædede dig til Hard Drivin', men blev skuffet, da den endelig kom frem, kan du roligt glæde dig til Stunt Driver. I Stunt Driver bliver du udsat for hop, loops, benet, obstruktioner og fede modstandere. FOR-RESUMMER 1991



Anthony Chung, leder af test-holdet, ses her i gang med at teste den næsten færdige version af Stunt Driver. Bemærk at der rader over det hele, at fenomenet der tilskyndende hersker iverdelt hvor programmeres fordes.

Kvalitet!!!

Commodore

...mindre annonce, mindre priser!!!



Vi importerer selv alle disketter direkte fra fabrikerne - derfor de lave priser. Kvaliteten er garanteret høj, derfor giver vi 100% garanti. Vi har alle KAO + 3M mærkevarer på lager.

Varenavn	Pris v/100 stk.
5.25" DSDD 48pi	2,95
5.25" DSDD mærkev. fra	5,95
3.50" MF2DD	5,50
3.50" MF2DD SONY-NN	6,50
3.50" MF2DD KAO NN	6,95
3.50" MF2DD KAO	11,95
Diskbox m.lås til 100 stk.	84,00
Renscdisketter	fra 49,00

Amiga 2000

+ udstyr til 1/2 pris!!!

* Gældende for alle der er igang med en videregående uddannelse. Husk at medbringe dit studie-kort. Ring og hør nærmere!!!!



Alle starprintere leveres med kabel, dansk manual, farvebånd og papir.

STAR LC-20 144 tegn pr. sekund	1.995,-
STAR LC-200 Colour	2.695,-
STAR LC 24-200. 24 nåle,	3.295,-
Arkløder til alle LC printere fra	1.090,-
Parallelt interface til NL-10 incl. kabe	1.695,-
Farvebånd til alle STAR modeller. (God pris) ring!!!	
Commodore MPS1550 colour, ny mode	2.495,-
Commodore MPS 1230	1.695,-

A590

- fremtidens
Harddisk til Amiga 500

A590 består af en Epson slimline 3,5" 20Mb Hardisk på 80 ms, SCSI interface med plads op til 2Mb RAM i indbyggede sokler. Ydermere har A590 også indbygget en DMA-controller der får overførsels-hastigheden op til 2,4Mb/sek. Et fordelagtigt valg til din A500.



4295,-

Mini-Max Ram

...den ægte ramudvidelse!!!

Ramudvidelsen der slår selv den nye Amiga ud af banen. Plads med nu 2,5Mb intern ram, eller 1Mb Chip-Ram og 1,5 Fast-Ram

512 Kb monteret kr.:	995,-
1,8 Mb monteret kr.: incl. Gary adapt.	2195,-
Gary eller CPU adapter	348,-
512 Kb (det lille kort) m/afbryder	595,-
512 Kb ram, med afbryder, ur, og batt. back-up	695,-
512 Kb ram til Mini-Max + A590 Harddisk	395,-
8 Mb ramkort til A-2000 m/ 2Mb monteret	2495,-



Vi tager imod Dankort og finax-kort



BANZHAF

datamedier a/s

Lyngby torv 10 · 2800 · Lyngby Giro 7 52 51 33

Ny smart Amigamus!

den bedste mus!
ifølge stor-testen i Computer nr. 5



kun: 295,-

JIN-MOUSE er navnet på denne nye og meget præcise mus til din Amiga. Den har holdbare micro-switches og en opløsning, der svarer til ca 280 DPI, hvilket betyder, at du ikke skal bevæge musen så langt som hidtil. Leveres med en smart mus-matte.

...Specialtilbud før: 895,- Nu kun 595,-

Commodore

Amiga 500 +
PHILIPS farve-skærm CM 8833
incl. kabel, 3 spil
og Joy-stick.
kæmpetilbud
Nu Kun:

6.695,-

...også tilbud på andre pakkeløsninger!

Diverse

Interword tekstbehandling (DK)	895,-
Philips farvemonitor CM 8833 til Amiga	2495,-
Multiplayerkabe	1.248,-
Originale Amiga Bøger	fra 248,-
Joystick	99,-
Joy-Stick m/auto-Fire	198,-
Formstøbt støvlæg til A500	99,-
Kickstartomskifter	295,-
Kickstart ROM 1,2 eller 1,3	250,-
Workbench sæt 1,3	238,-
Mousematte fra	69,-
Bootselector (DF 0 - DF 1)	148,-
Rejsebox til 10 disketter	fra 39,-
Modem 2400 Baud med software	1695,-
Action Replay, med dansk manual	1195,-
Alcotini Soundsampler	795,-
Creative Sound Systems - sampler	895,-
Smart Sound - sampler	398,-

Amiga drev

3,5" SENATOR, Med almind. base, display og 70 cm kabel, Negerhurtigstart	995,-
3,5" drev, til 200	1095,-
3,5" Golden image m/ display	1395,-
5,25" drev 40/80	1295,-
5,25" Master 5A-1, (incl. strømforstyrning) + 40/80 spærmskifter	1695,-

Vi leverer til hele Norden. Levering inden 48 timer i DK. Priser er incl. moms. Forbehold for prisændringer og trykfejl.

Kan du skrive?

"Det Nye Computer" kan altid bruge en ny skribent, med tæft for at formulere sig skriftligt.

Har DU lyst og evnerne til ikke blot at kunne skrive, men også at kunne skrive **GODT** og **LÆSEVÆRDIGT**, er du måske noget for os - og vi noget for dig. Send en prøveartikel ind, med navn og adresse - allerede idag, til:

"Det Nye Computer"
St. Kongensgade 72
1264 København K

mærk kuverten
"Prøveartikel".

Amiga Harddiske

A2000 harddiske leveres som HardCard med interface, SCSI 2 controller og harddisk på et kort. Op til 6 andre SCSI enheder kan benyttes samtidig, bl.a. SyQuest og CD-ROM.

Harddiske til A500 og A1000 leveres i flot Amiga farvet kabinet, der passer under monitor. Kabinettet har egen strømforsyning og plads til, samt gennemført ekspansions port og plads til ekstra harddisk. Se test i det tyske blad AMIGA nr. 8, 1990, side 156.

Alle Quantum harddiske har AutoBoot, kun 11ms. access tid, 64KB Cache RAM og AutoPark. De er desuden 100% lydlose.

Trinology 16bit harddiske

A500/A1000 85MB 29ms, AutoPark... 4.995,-
A500/A1000 44MB Quantum... 5.895,-
A500/A1000 85MB Quantum... 7.675,-
I separat kabinet, plads til ekstra harddisk.

Vi kan nu levere de helt nye Quantum LPS harddiske, der er endnu mere kompakte og endnu hurtigere end Quantum Pro.

A2000 52MB Quantum LPS... 5.895,-
A2000 105MB Quantum LPS... 8.495,-
16bit SCSI II, 777-1166 K/sek. (DiskPerf).
Testet i Amiga Magazine nr.10: "Sehr Gut".

GVP harddiske

GVP Series II hardcard + RAM (8-8MB):
Nu også med nye Quantum LPS harddiske.
A2000 49MB Seagate... 5.595,-
A2000 84MB Seagate... 6.595,-
A2000 52MB Quantum LPS... 6.895,-
A2000 105MB Quantum LPS... 8.975,-

Lese harddiske (også til PC/MAC m.l.)
44MB SyQuest harddisk... 5.580,-
44MB Plade til SyQuest... 1.165,-
105MB Quantum LPS SCSI/AT... 6.655,-
Andre harddiske, 40-676MB... Ring.

Supra harddiske med RAM kan også leveres.
Kickstart og Workbench 2.11 kan installeres på harddisk. Harddiske kan leveres med musik data, grafik, PD m.m. efter ønske.

PRINTERE

Brother HL-4 Laser, 4 sider/minut... 12.400,-
Brother HL-4PS Laser. PostScript... 19.900,-
2MB ram. I i indbyggede fonts, 4sider/min.
Star 24 nål printere og laser printere... Ring.

Amiga RAM Kort

Alle RAM kort er til intern montering. De er med 1MBit chips (hurtige 80ns) og er 100% kompatible med harddiske, Tornado (CPU holdes fri) samt 68030 kort.

A500 512KB RAM m. Ur og afb... 685,-
A500 2MB RAM... 2.095,-
A500 ADAM m. 512KB... 1.565,-
A500 ADAM m. 1MB... 1.995,-
A500 ADAM m. 2MB... 2.495,-
A500 ADAM m. 4MB... 3.395,-
ADAM kan udvides med RAM til 4MB og med et upgrade kort til 6MB.

Blide 2MB kortet og ADAM har ur og Gary adapter. Har du Big Agnus kan du have: 1MB CHIP RAM og op til 5,5MB FAST RAM.

A2000 8MB kort med 1MB... 1.975,-
A2000 Supra 8MB m. 2MB... 2.475,-
A2000 Supra 8MB m. 4MB... 3.475,-
A2000 Supra 8MB m. 8MB... 5.395,-
A2000 2/8MB kort m. 2MB... 2.495,-
A1000 2/8MB kort m. 2MB... 2.645,-
Til 2/8MB kort bruges 4Mbit chips (kun 16 stk.) til 8MB RAM. De har mindre strømforbrug og varmeafgivelse end andre 8MB kort og er kun halvt så store. Kompatible med bl.a. Tornado.

GVP IMPACT 68030

Komplette GVP 68030 kort med 68882 CoProcessor, lige til at sætte i A2000. På kortene er monteret 4MByte 32bit RAM og GVP SCSI 2 harddisk interface. Derved sikres kompatibilitet med bl.a. SyQuest, CD-ROM og Laser Printere.
28 MHz 33MHz 50MHz
13.695,- 17.400,- 24.800,-

Lavere pris, hvis du kan nøjes med 2MB RAM og AT harddisk interface.

Tilføjet pris for:
Quantum LPS 52MB SCSI harddisk... 3.795,-
Quantum LPS 105MB SCSI harddisk... 6.295,-

TORNADO

Med et Tornado kort kan Amiga'en arbejde 2-20 gange hurtigere end normalt. På kortet er en 16MHz 68000 processor og 16KB Cache ram. Det er muligt, at placere en 25MHz 68881 matematik processor på kortet. Med afbryder.
Tornado til A500/A1000/A2000... 1.995,-
68881 CoProcessor... 998,-

DISK DREV

3,5" NEC1036 drev til A2000 interti... 795,-
3,5" TEAC disk drev ekstern... 985,-
Amiga farvet, lydlos, gennemført bus og afb.
3,5" MegaDrive m. bus, afb. og disk... 1.248,-
Med et MegaDrive kan du have 1520KB pr. disk, næsten dobbelt kapacitet. Perfekt til grafik, store samples, harddisk backup og meget andet. Kan også bruges som almindelig disk drev.

GENLOCKS

Vi kan levere flere professionelle Genlocks, framegrabber, 24-bit grafik kort og andet video udstyr. Bl.a. Scanlock og Magni 400S SVHS. Ring for yderligere oplysninger.

FLICKER FIXERE

Vi har PAL flicker fixere, der kan klare både overscan og HAM i op til 100Hz. Fra 2.995,-

BØGER

Amiga System Programmers Guide... 365,-
Amiga Disk Drives Inside & Out... 290,-
68000 Prog. Ref. Manual, rev. 6, 370 s. 225,-
68000 Prog. Ref. Manual, pocket... 35,-

DIVERSE

Big Fat Agnus 8372A... 385,-
Kickstart omskifter (3 stk.)... 228,-
Virus beskytter til Disk port... 139,-
68000 Hastigheds Regulator 8-100%... 156,-
VESUV Epprommer m. software... 850,-
Midi Interface... 398,-
Sharp JX100 farvescanner, 200DPI... 7.395,-
A2000 Track Display. Også harddisk... 685,-
Lyspen. Til CAD, Sculpt 4D, DPaint... 325,-
Mus, Joystick, A2000 støjdemper, modems, dust covers, disketter, tegnebræt m.m. Ring.

Ring og få oplyst de seneste priser.

Få tilsendt gratis Amiga katalog.

Alle priser er incl. 22% moms.

Scanteam

Software og Hardware

Tlf. 86 61 31 77

Alle ugens dage fra kl. 10.00 til kl. 18.30.

Fax: 86 61 49 21 Giro: 7 51 47 27



MASKINKODE OG C- PÅ AMIGA

Nu kan du få et kursus i at programmere din AMIGA. Kurset giver dig færdigheder i at udnytte AMIGA's fantastiske muligheder: Beberich DMA-banaler, COPPER, BUTTER, OVERSCAN, INTERRUPTS, BOBS, SPRITES, HAM og meget mere.

LAV DINE EGNE PROGRAMMER

Hvert kursus består af 12 breve og 2 disketter. Du får tilsendt et brev om måneden, medmindre andet er aftalt. Bliver du i tvivl om noget i kursusforløbet, får du GRATIS vejledning.

RISIKOFRIT - FULD RETURRET!

Hvis du returnerer det første brev inden 10 dage efter modtagelsen, udmeldes du automatisk og får refundert brevs pris. Du kan melde dig ud af DataSkolen når du selv ønsker det.

Vi har noget til dig og din Commodore!

JAJ!

Jeg vil godt benytte mig af DataSkolens gode tilbud og ønsker at modtage brevkursus i:

- ☐ Maskinkodeprogrammering på AMIGA Kr. 128,- pr. brev
☐ C-programmering Kr. 128,- pr. brev
☐ Diskette med programeksempler Kr. 72,- pr. disk
(kun ved bestilling af kursus)
☐ C-64 maskinkodeprogrammering Kr. 98,- pr. brev

Jeg betaler mit første brev således:

- ☐ Forudbetaling vedlagt på check
☐ Forudbetaling indsat på giro: 7 24 23 44
☐ Efterhånd: Betalt betales ved modtagelsen samt efterkrævsgebyr på kr. 28,-

Navn: _____

Adresse: _____

Postnr./By: _____

309

Sendes ufranket

DataSkolen betaler portoen

DATASKOLEN

Postboks 62, Nordengen 18
2980 Kokkedal



42 24 96 57



I denne måneds Online, kommer vi ind på, hvordan du undgår problemer med download, og de danske karakterer.

Der har været en del problemer på basen med brugere, der ikke kan få download til at fungere, ikke kan skrive æ, ø og å osv. Derfor vil jeg i denne måneds Online gennemgå hvordan du sætter dit kommunikationsprogram op fra A til Z, så der aldrig nogensinde mere er nogen der spørger om det på basen (du er da vist lidt naiv Hans Henrik, red.).

Først og fremmest skal du have fat i et godt kommunikationsprogram, og det bedste jeg har set indtil videre er ShareWare programmet JRComm fra Jack Radigan. Det ligger til download på basen, men hvis du ikke kan få download til at fungere, kan du jo spørge om det på basen af en vennerne, der ligger inde med en kopi. Husk dog lige at sende nogle kroner til Jack Radigan, hvis du beslutter dig for at bruge programmet. Han har vist lagt et stort arbejde i det.

Danske karakterer

For at kunne bruge æ, ø og å er det nødvendigt at have den fil, der hedder "IBM.FONT" i dit fonts directory. Den ligger der allerede, hvis du downloader JRComm fra basen (i "warpet" form, dvs en hel pakket disk), men hvis du kører med harddisk, skal du lige huske at kopiere

den over i FONTS: directoryet. Derefter vælger du "General" i "Options" menuen og skriver IBM.FONT under "font name" og 8 under "font size". Sidst men ikke mindst skal du bruge IBM tastatur for at kunne bruge de danske tegn, så i din startup-sequence skal der stå en linie med "SETMAP IBM". (Hvis du bruger harddisk er det dog smartere at bruge IconX og lave en lille kommandofil, der kører setmapinstruktionen og slår det fra igen når du afslutter JRComm, da du jo ellers er tvunget til at køre med IBM tastatur hele tiden ... AAARGH.

Stieme i orden

Før du begynder at up- eller downloade, skal du fortælle kommunikationsprogrammet hvor i dit system filerne skal ligge. Dette angives også i "General" menuen, hvor du under "upload path" skriver hvilket directory du vil uploade fra, f.eks. RAM: eller DFO:UPLOAD og under "download path" angiver et directory, hvor der er plads nok at downloade diverse filer.

Hvis du f.eks. har 2 drev, kan du sætte en blank disk i DF1: og så bruge DF1: som download path. Til upload plejer jeg selv at bruge RAM: da der så ikke går tid med at skulle læse fra disk, hvilket godt kan lade lidt kage i overførslen. Til gengæld vil jeg ikke anbefale at downloade til RAM: medmindre du er væsentligt mindre distraet end jeg, for det er altså lidt surt at downloade 200 K og så i et svagt øjeblik resette Amigaen uden at tænke på at kopiere programmet over på disk.

Paritet nej tak

En del brugere har haft problemer med at downloade, fordi deres kommunikationsprogram var sat op til at

køre med 7 databits i stedet for 8 eller at køre med paritetskontrol (et overførselskontrollsystem, der ikke bruges så meget mere). I JRComm kan du justere dette i serial menuen, hvor du skal vælge 8 databits, parity none, 1 stopbit og full duplex. Så skulle du ikke få nogen fejl på denne måde.

Så kører vi

Nu skulle alt være klart til up- eller download og det gøres ved først at vælge up eller download på basen og skrive filnavnet og beskrivelsen, hvis det er upload. Når basen skriver "Start sending/receiving file", skal du vælge up- eller download i dit kommunikationsprogram. Det skal dog siges, at du ikke behøver at vælge download hvis du har slået "auto download" til i "transfer parameters" menuen. Så opdager JRComm nemlig selv, at basen står og venter på at sende en fil, og begynder automatisk at downloade. Det lyder måske lidt underligt, at man normalt skal vælge up eller download 2 gange, men prøv at forestille dig en vandelning med en hane i begge ender. For at der skal kunne løbe vand, er man naturligvis nødt til at åbne begge haner og ikke bare den ene.

Vi ses på basen

Nu skulle der ikke være nogle problemer med at overføre filer mere, men hvis du alligevel skulle have et spørgsmål, er du naturligvis velkommen til at lægge en besked til Sys-op på basen, så skal Claus eller jeg nok forsøge at løse problemet.

ABSALON DATA

Amiga-udstyr:

512 K-ram udvidelse m. ur og afbryder	685,00	
512 K-ram udvidelse u. ur m. afbryder	650,00	
512 K-ram udvidelse til A-1000	1500,00	
1.8 MB ramudv. m. ur og afbryder - 512K mont.	1040,00	
1.8 MB ramudv. m. ur og afbryder - 1.8 M	2000,00	
3.5" Golem Diskdrev med trackdisplay	1025,00	
5.25" Golem Diskdrev, 40/80 busafbryder	1290,00	
5.25" 2-Station Diskdrev m. bus & afbryder	895,00	
5.25" 3-Station Diskdrev m. bus & afbryder	1145,00	
Ejrematortur 1.2 - 3.5" disk	1785,00	
Rokstar komskitter (ROM-ROM), 2 sys.	155,00	
Turbo Mus til Amiga 345,00	295,00	
Joystick til Amiga 345,00	295,00	
Bootskriver DFO-DF1(2)	85,00	
DF0-1-2 130,00	DF0-1-2-3 med	180,00
Slevag til A-500 i klart plastik	85,00	
Multiplay-kabel A-500/A-500 el. A-1000	130,00	
Amiga Action Replay v. 1.3 - i sæt	795,00	
Synova Express II	565,00	
Mus & Joystick omskifter, elektronisk	285,00	
Firepower, elektronisk autolever 1-joystick	170,00	
Diverse IC-kredse til Amiga (og C-64)	ring	

Commodore 64/128 udstyr:

Erprombånd - REX Gold	590,00
Printerkabel Userport-Centronics	115,00
Slevag til C-64 i rødt farvet plastik	55,00

Printere og tilbehør:

Star LC 24-10, 24 nst.	3290,00
Star LC 10, 9 nst.	1915,00
Goldstar PT-160 M, 9 nst.	1495,00

Disketter:

	pr. stk.	pr. 100 stk.
5.25" D5DD NN	2,90	261,00
5.25" HD NN, 1.2 MB	6,00	540,00
3.5" D5DD NN	6,00	540,00
3.5" D5DD NN Kæ. farvede	7,50	675,00
3.5" HD NN, 1.44 MB	11,75	1057,50

Diskettebox med lås:

til 80 stk. 3.5" eller 100 stk. 5.25"	75,00
til 120 stk. 5.25"	90,00

Joystick og diverse:

Turbo 2 Super Quick Gun, autofire	105,00
Competition Pro 5000, joystick	145,00
Competition Pro Star m. autofire/afbryder	225,00
Pro Competition 9000, joystick	180,00
The Arcade joystick	195,00
Musembler, normal 70,00	80,00
X-Copy II med Hardware	385,00

Fortsat for prisændringer

Forhandlere søges. Importør af varer fra Golem - REX VESALIA - 3-Stat

Alle priser incl. MOMS

ABSALON DATA

Tlf: 31 67 11 93 FAX: 31 67 11 97

Ma - Fr. 12 - 18. Lø. lukket

C-64 TILBEHØR

COM-SKAT PRG: kr. 198,00
Et skatteprogram. Kan beregne din rest-/overskydende skat. Fremtidssikret. Pulldown menuer. Amiga-lige Printerrutine

LOTTO PROGRAM kr. 98,00
A4-printer rutine. Gevinstregning. Directory.

LYKKEHUJLET DISKETTE (V2) kr. 98,00
Et spil på dansk med bonusrunde. 300 teklater.

LYKKEHUJLET DISKETTE 2 kr. 98,00
Lav din Lykkehjulsdiskette. 588 ord ad gangen.

DATAWORK SYSTEM PRG: kr. 150,00
Opret databaser efter eget ønske. Sælgning sortering, alle poster. Udsøkt arkivtabel.

ACTION REPLAY MK VI kr. 798,00
TOOL BOX Modul kr. 298,00

Her er masser af godt hjælpemateriale samlet på et modul til både tape og disk.

BOOSTER er en hurtig diskloade, som loader 202 blokke på under 10 sek. i uden ombygning af disktestestationen. HYPRALOAD viser directoryen ved skift/rør og loader op til 10 gange hurtigere. FILE-COPY er et alsidigt kopi-prg. som bl.a. giver mulighed for brug af to disk-stationer. Man har mulighed for at kopiere filerne i den raskelagte, man selv vælger, andre blokstørrelser (ignorerer diskfej) m.v.

MULTIBACKUP er et diskopier prg., som kopierer enkeltvis eller alle filer. Her er også mulighed for hurtig sletning af fil (enkelt eller flere efter hinanden). Hurtigt kørende prg. med blok og bufferfiler. Indbygget lynformatering (10 sek.) og mulighed for at give direkte disk ordre. NIBBLER kopierer hele disketter. Man behøver ikke formaterer mandsk, den får nøjagtig samme udsende som original-disk (også headerrol). 202 COPY kopierer fra tur-to-tur (ABC Flash eller lign.) og direkte til disk.

Også fra disk til turbotape er det muligt. Man kan kopiere enkeltfiler eller hele disketter til turbotape med automatisk start/stop af datasette og diskstation. DIR MANIPULATION laver directoryen som du ønsker. Man kan hente: slette filer og lave mellemrumsreger. ABC TURBO V2.3 er den kendte med farvestreger. Loader 10 gange hurtigere fra tape.

AZIMUTH JUSTERING kan stille alle datasetter et hvilket som helst blænd. Man kan simpelthen se hvorledes programmerne ligger på båndet og rette toneniveauet derefter. BACK TO BASIC, resetaste.

SENDES OVERALT, også Norge og Sverige. PORTO KR. 27,00

LEG & HOBBY

9460 BROVST • Tlf. 98 23 10 98

GIRO 2 43 82 83

Er du ved at få grå hår i hovedet over fejlmeddelelser, såsom "Error Validating Disk" eller "Disk Read/Write Error", så findes løsningen nu, i form af programmet "Quarterback Tools". Vi kigger nærmere...

Som både PC- og Amigaer, med harddisk til begge, har jeg mange gange bandet over mangelen på gode hjælpeprogrammer på Amigasiden. PC har både PCTools og Nortonserien, software der kan gøre enhver Amigaer grøn af misundelse. Peter Norton, denne dataguru, ind- så tidligt behovet for hjælpeprogrammer til at organisere og udføre små og store reparationer på harddisken. Derfor har alle PC- ejere i flere år haft et enormt forspring i forhold til Amigaer - de har haft tilgang til værktøj, som faktisk er uundværlig, hvis man skal gøre noget som helst andet end at spille på sin computer.

Nu kommer Central Coast Software med noget som de kalder QuarterbackTools, og at også de har haft tilgang til PC og altså Norton, er Eders skribent slet ikke i tvivl om.

Hvorfor et hjælpeprogram?

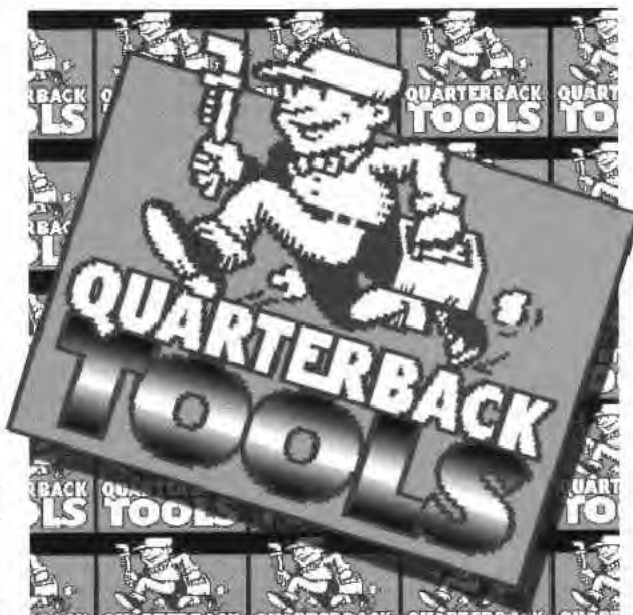
Hvis du har en harddisk eller arbejder med almindelige diske, er der (mindst) fire problemer som du før eller senere kommer ud for:

1. Det tager længere og længere tid at læse/skrive på mediet, og jo mere data der er på, desto værre bliver problemet.
2. Du kommer tilfældigvis til at slette en fil, som absolut ikke skulle slettes.
3. Du får f.eks. beskeden "Error validating disk - is unreadable" eller "Volume XX has a read/write error".
4. Du kommer til at formatere den forkerte diskette.

De normale løsninger på disse problemer:

Ved 1: Sørg for altid at have en backup af dine vigtigste disketter. Formatér disken, og læg så programmerne tilbage igen, én for én.

Ved 2: Føl en tåre og glem alt om filen, eller brug DiskDoctor (der dog også finder alle andre slettede filer).



En ven i nøden

Af Sven Bilén

Ved 3: Aaarrrgh!

Ved 4: Sid roligt, og vent på at mændene i de hvide kitler kommer og henter dig.

QuarterbackTools påstår at det kan løse alle disse problemer, så lad os tage dem en for en.

Reorganisering

Filer skrives ikke i et sammenhængende stykke på disken. Istedet deles (fragmenteres) din fil op i mange smådele, der helt enkelt lægges, hvor der er plads. Det betyder også, at det tager længere tid at indlæse en fil, jo flere dele den består af, og tidsforøgelsen er næsten logaritmisk.

Løsningen er at man nu og da reorganiserer disken. QBT giver den nødvendige statistik, og fortæller hvor stor en del af filerne, der er fragmenterede. Sæt QBT til at rydde op og tag en kop kaffe, gå i biografen eller lav noget andet imens. Jo større disken og antallet filer, desto længere tid tager det. Dog kan du vælge hvor stor en del af hukommelsen, som QBT kan arbejde med (low/medium/high), hvilket afkorter noget af ventetiden.

QBT lægger filerne pænt på rad og række, og lige pludselig er disken blevet hurtigere og lettere at arbejde med. Denne funktion har jeg brugt i adskillige år nu på min PC, og kan varmt anbefales - har du harddisk skal du reorganisere en gang imellem.

befales - har du harddisk skal du reorganisere en gang imellem.

Genopret slettede filer

Når en fil slettes, fjernes den ikke fra disken, men DOS "glemmer" hvor filen er. Alle slettede filer ligger altså stadigvæk på disken, dvs. lige indtil noget nyt skrives ovenpå. QBT kan redde filen for dig, dog kun hvis du ikke har skrevet til disken siden.

Reparér en disk

Der er kun to mulige fejl på en diskette - en fysisk eller en logisk. En fysisk fejl kan du næsten gætte dig til hvad er, en logisk fejl betyder at en blok, af en eller anden grund indeholder forkert data.

Ved en fysisk fejl kan QBT forsøge at redde de data der er tilbage, og markere den "syge" blok, så den aldrig bruges mere. Er det en alm. diskette er det oftest bedst bare at smide disken ud, men er det f.eks. en 80 MB harddisk er det nok lige i overkanten!

Ved en logisk fejl kan QBT reparere den logiske struktur og dermed redde data, der ellers ville gå tabt. Hvis jeg skulle opremse alle de muligheder som QBT giver, når det gælder om at reparere en disk, ville det tage alt for megen plads. Lad mig blot nøjes med at kon-

statere, at QBT kan løse, eller ihvertfald få det bedste ud af næsten en hvilken som helst fejl.

Formattering

QBT kan højformattere din disk, så de data der allerede eksisterer gemmes, og som kan hentes igen! Disks der er formaterede på denne måde kan altså "uformateres" igen - men kun disketter der er formaterede med QBT. Det er noget som jeg genkender fra Norton - på min PC har jeg kun arbejdet med denne "safety format"! Du kan også erstatte den normale DOS-formattering med QBT's, så du altid formatterer med "safety".

Brugervenlighed

Det var de vigtigste muligheder med QBT. Men alment kan der siges følgende om programmet:

Som bruger ledes du let og elegant gennem alle funktionerne via logiske og enkle menuer - det er svært at lave fejl. Er du stadig usikker, følger der en 52-siders manual med, der fører dig gennem programmets muligheder. En typisk amerikansk manual, der dog ikke er så rodet som de plejer at være.

At Central Coast Software har haft Norton-programmerne som ledestjerne fremgår med al tydelighed, både hvad angår programudformning og funktioner.

QBT henvender sig først og fremmest til harddiskejerne, men også disk-brugere har meget at hente - her bør du dog vurdere om dit behov trods alt er så stort, at det kan stå inde for en sådan investering.

I den relativt korte tid, som jeg har arbejdet med QBT, har jeg ikke fundet nogle fejl. Alt har fungeret fint og efter hensigt. Faktisk er det lykkedes os at reparere harddisken på en af redaktionens Amigaer, en harddisk der har lidt af en masse mystiske problemer i lang tid. Nu fungerer den uden problemer, og alle mærkelige blokke er markerede, og kan ikke mere blive brugt (med vilje).

Det kan være, at der dukker nogle fejl op, når jeg har haft den i længere tid, men selv hvis det bliver tilfældet kan jeg ikke andet end for første gang i mit liv, uden forbehold anbefale et program. De fordele som QBT giver er så enorme, at de opvejer alle eventuelle (og endnu ej opdagede) skavanker. Det lyder næsten som en reklame tekst, men jeg er imponeret. Køb!

KVALITETS GARANTI

TRYGHED I KØBET

Når du handler hos BMP-Data, kan du trygt stole på, at det produkt, du modtager er af meget høj kvalitet. Ikke nok med det, du får også al den support og service med i købet, som du måtte have brug for. Vores forretningsbetingelser er følgende:

8 dages returret, 30 dages ombytningstid og mindst 1 års garanti. Husk her at vi er medlem af De Forenede Kvalitets Udbuderes garantifond.

SPAR KRONERNE BRUG ØRERNE!
Ring NU til Service og Rabat - linien på 47 17 17 17 (døgnet). Husk her at BMP's direkte kode: 42 28 87 00* og få de seneste nyheder og tilbud.

**VELKOMMEN
HOS DANMARKS
FLINKESTE
AMIGA-
FORHANDLER!**



CARTRIDGES - STÆRK LAKRIDS

ACTION REPLAY II til Amiga 500 seneste vers.

- Action Replay 2 indeholder en masse nye faciliteter. Rekrivér vort særlige informationsark herom.
- Freezekopierer næsten alt
- Evigt liv i spil og slow-knap
- 4 x hurtigere load også uden AR
- Effektiv virus-detektor
- Flyt sprites fra spil til spil eller tegn selv nye
- Assembler/disassembler
- Huger let lyd og billeder
- Og meget, meget mere
- Nyredigeret dansk manual

GRATIS
UTILITY
DISK

1195,-



ACTION-REPLAY MK6 til C-64/128

- Testvinderen i utallige tests verden over, ikke uden grund:
- Freeze-kopierer næsten alt
- 25 x hurtigere disk-turbo
- 15 x hurtigere bånd-turbo
- Finder selv snydepoker
- Spritekiller, sprite-byter
- Lækker totalmemory mc-monitor
- Snup billeder og sprites og brug dem i dine egne programmer
- Og meget mere - køb det og prøv det med 14 dages fuld returret!

798,-



MOUSE-SWITCH

- få orden i lakridssøren

- Skift nemt mellem mus og joystick på samme port
- Slut med at rode bag computeren, du får omskifterboxen frem ved tastatur, hvor den nemt kan nås
- Kraftig amerikansk kvalitet



MOUSE-FLICKER

348,-

TURBO 2 JOYSTICK

kan du bygge et joystick?

Her er det solide klassiske bordjoystick med 1 års garanti mod nedslidning. 8 micro-switches, autofire, sugefødder, fire firetaster og et lækkert design giver dig alletiders joystick for kun

kr. 198,-

A500 RAMUDVIDELSER

- FÅ FLERE RAM-kugler

POWERMEM 512K

- 512 kbytes RAM-udvidelse til AMIGA 500.
- Giver mulighed for at køre nogle af de rigtigste store programmer.
- Nyeste teknologi med MEGABIT-kredse, derfor yder vi 2 års garanti på versionen m/ur.
- Meget lille og handy udgave
- Med aftagelig afbryder.

FLOT KVALITET

Uden ur **kr. 649,-** Med ur **kr. 699,-**



MaxiMem 2 MB

NU MED 1 MB CHIPMEM

Den nye 2 MB RAM-udvidelse til A500, der blot sættes i stikket i bunden af computeren. Du kan starte med 512 kb og siden udvide i trin à 512 kb.

TRIN 1: Ved 512 kb er ingen yderligere foranstaltninger nødvendige.

TRIN 2: Ved 1 Mb monteres GARY-adaptor og 4 RAM-kredse.

TRIN 3: Ved 1,5 Mb monteres yderligere 4 RAM-kredse.

TRIN 4: Ved 1,8 Mb monteres igen 4 RAM-kredse. Ønskes 2 Mb monteres også CPU-adaptor. CPU-adaptor og BIG FAT AGNUS i computeren er ved alle TRIN en forudsætning for 1 Mb CHIPMEM.

Maximen med 512 kb kr. 998,-
Gary-adaptor kr. 348,-
CPU-adaptor kr. 398,-
4 RAM kredse (512kb) kr. 395,-
Rabat gives ved samlet køb - RING!

TILBUD: Med 1,8 MB & GARY-adt. kr. 2195,-

AMIGA VIDEO DIGITIZERE

PRO-Digitizer

- Snupper direkte et billede fra en kørende video eller kamera
- Digitaliserer realtime i s/h med 42 billeder/min.
- Billederne kan gemmes som IFF og viderebehandles i f.eks. Deluxe Paint.

Incl. netadapter og software

TILBUD kr. 1495,-

Mini-Genlock

Ægte Genlock til Amiga 500/2000. Forbløffende god billedkvalitet til en realistisk pris:

KUN kr. 1995,-

RGB-SPLITTER

Nu kan du vælge mellem to gode RGB-splittere, der passer både til DeluxeView, Digiview o.m.a.

Manuel: kr. 1295,-

Aut.: kr. 2495,-

DELUXE VIEW testvinderen i Tyskland

- Den nye, smarte farve-digitizer fra Tyskland, der laver prisklassens flotteste billeder.
- Digitaliserer i alle modes: LO-, MED-, HI-res og Interlace.
- Digitaliserer i 4096 farver af en palet på 16 millioner.
- Problemløst skift mellem s/h, farve og alle grafikmodes uden ny digitalisering, det hele beregnes i programmet.
- Hidtil bedst sete digitizer software med enkel betjening.
- Gemmer alle billeder (også HAM) som IFF eller ILBM.
- Ved farvedigitalisering fra farvekamera eller alm. videobåndoptager kræves en RGB-splitter. Ring for nærmere information herom.



INTRODUKTIONSTILBUD

kr. 1995,-

TILBUD PÅ SUPERPRINTERE

PRINT KULØRTE BOLCHER

- Professionel farveprinter til AMIGA/PC/C-64/C-128.
- MPS1550C har stik til både Amiga/PC (Centronics parallelt) og til C-64/128 (rundt serielt).
- Utroligt mange muligheder for at variere teksten.
- Mange landes tegnsæt indbygget, f.eks. DK, GB, S, N, D, USA, E og F.
- Kan danne 50 forskellige, klare farver.
- Lynhurtig: 120 tegn/sek.
- SOFT TODAY beskrev denne printer, som den bedste farveprinter for under kr. 2500,-.

Commodore MPS1550C kr. 2595,-

Prisen inkluderer kabler, 250 ark papir, farvebånd (samlet værdi kr. 291,-), dansk manual m.m. Desuden medfølger gratis traktorfremføring (værdi kr. 380,-). Rekrivér gratis skriftprøver!



- kan du printe en Dalm uden at knase

REVOLUTIONERENDE NYHED

- En ægte INK-JET printer, der passer både til Amiga og PC.
- Skriver utroligt flot - en mellemting mellem en 24-nåls- og en laserprinter.
- Forskellige tegnsæt.
- Den utrolige INK-JET-teknik sprøjter sværten direkte på papiret, derfor skriver printerne smukt og lydløst.
- Flot og praktisk, kompakt design.
- INK-JET-printere koster normalt omkring 10.000,- så prisen er en lille revolution!

Commodore MPS1270 kun 1995,-

Prisen inkluderer kabel, papir og farvepatron. (Samlet værdi **kr. 342,-**)

- Rekrivér gratis skriftprøver

SMARTSOUND

Stereosampler

- Overfører alle lyde fra stereoanlægget til AMIGA'en i HI-FI stereo kvalitet (samplereate op til 100 kHz).
- Gem lydene på disk, spil baglæns, læg ekko på, snak som Anders And eller lav et ACID-HOUSE mix.
- Fuldt softwarekompatibel. Virker med alle programmer til sampling via parallelporten.

SmartSound er smart!

Tilslutningen til hovedtelefon-stikket gør det muligt at anvende alle kontroller på anlægget. Hermed er knapperne på sampleren sparet og VOILA! Du får 800 kroners lyden for kr. 398,-. SÅDAN.



Incl. kabel og stereo-software **kr. 398,-**

AMIGA

3,5" diskdrev

Lækkert lydøst drev med alle luxus-features, se bare her:

- Metalkabinat
- Afbryder
- Videreført bus
- Støvknap
- Langt kabel
- 2 års garanti
- Meget lille

Prisen er kun

995,-

Kan også fås som 5,25" m/størforsyning

kun 1499,-



POSTORDRE-BESTILLINGSKUPON

Send kuponen i lukket kuvert til nedenstående adresse eller ring på vor ordretalefon 42 28 87 00. HUSK at du trykt kan handle hos os - medlem af de Forenede Kvalitetsudbuds garanti-fond.

BMP-DATA: Industrivej 19 42 28 87 00 FAX: 42 288 255
3320 Skovbovej Postgiro: 1 90 62 59

JEG BESTILLER HERMED:		MIN ADRESSE ER:	
STK.	KR.	NAVN:	
STK.	KR.	GADE, NR.:	
STK.	KR.	POST NR.:	
STK.	KR.	BY:	
STK.	KR.	TLF. NR.:	

BETALING
☐ Check vedlagt + porto kr. 20,-
☐ Pr. efterkrav + porto (kr. 20,-) og gebyr (kr. 25,-)
☐ IALT tillægges kr. 45,-
FØLGENDE ØNSKES GRATIS TILSENDT:
☐ AMIGA KATALOG
☐ C-64 KATALOG
☐ SKRIFTPRØVER PÅ FARVEPRINTER
☐ MPS1550C
☐ INK-JET-Printer
☐ MPS1270
Der tages forbehold for trykfejl, prisændringer og udsolgte varer - Ring
Kunnen må gerne skrives af eller kopieres, Alt er med min. 1 års garanti. Alle priser er incl. 22% mom.

VELKOMMEN TIL THE ART DEPARTMENT!

Et relativt nyt Amiga-begreb er 24-bit grafikbehandling. Billige "The Art Department" bringer "True Color"-farvemuligheder til Amiga Desktop'en. Vi tester.

24 bits, eller "ægte farve" er den term der beskriver en computers evne til at vise og manipulere billeder af reel fotografi-kvalitet. Den anden måde at sige det på, er at nævne antallet af farver, som 24 bit kan fremvise. Hvordan lyder 16.777.216 i dine ører? Det er præcis så mange farver, der er mulige, når du arbejder med 24 bit.

Bliv her

Det er kedeligt at skulle sige det, men faktum er at Amiga ikke længere har førerpositionen i grafisk overherredømme. Selvom 4096 farvers HAM-mode lyder af meget, er det kun muligt i Low-Resolution, og har problemer med 'fringing', frynser eller uregelmæssigheder i skærmens kanter (desværre, dynamisk Hi-Res resulterer i vandlede streger og kan ikke manipuleres i real-time).

Man behøver blot at kigge på et 256 farvers Hi-Res billede på en

Mac II eller PC, for at kunne indse dette hårde, kolde faktum. Men det er egentlig ikke Amigaens egen fejl, det er manglen på 24 bit-farvekort der giver computeren den mulighed. Med afsløringen af New-Teks Video-Toaster-kort og Ether G's 24 bit grafikort bl.a., vil denne mangel dog kun være midlertidig.

"Ned ad gangen, og så til højre"

The Art Department. En sjov titel, men ikke helt eksakt. Hvad programmet ikke kan er layout, tegning, klip, pasting osv., som man måske skulle tro ud fra navnet. Hvad det kan gøre er noget som intet andet Amiga program kan. Faktisk vil nogle af de største muligheder i The Art Department (TAD) sikkert komme som en overraskelse.

TAD arbejder direkte med IFF-billeder i hvilken som helst opløsning og format, og kan endog hente billeder fra andre compu-

tere, eller Non-IFF formater fra dedikerede Amiga 3D pakker såsom Caligari. Dette er muligt ved køb af ekstra "loaders". Inkluderet i TAD er "loaders" for Digi-View (24 bit), Sculpt og Turbo Silver (24 bit).

Formålet med dette meget billige program er at give dig total manipulation og kontrol af skærmopløsninger, og mulighed for at farve-separere alle billeder, til brug i DTP-software som f.eks. Professional Page. Dette gør TAD ekstremt godt og hurtigt. Forbundet til Digi-View er TAD ovenikøbet et lav-pris alternativ til en scanner, og kan producere forbløffende flotte resultater!

Måden som TAD virker på er, at det indlæser og konverterer et billede til 24 bit. (med mindre det allerede er gjort...). Med denne data kan TAD producere maksimale kvalitetsresultater, der ellers ville være umuligt med Amigas standard bitplaner.

Hvis man f.eks. skalerer et billede ned, fortolker TAD de farver eller grå-skalaer mellem pixels, der gør at det endelige billede er helt uden takker. TAD kan også skalere opad, indtil hvad din Amigas hukommelse strækker sig til, uanset Chip-RAM. TAD's evne til at "dither" via seks forskellige metoder, kan skabe et billede der fremstår som om det har hundredevis af farver i Hi-Res!

Hvad angår paletten, kan TAD ændre et billedes "Brightness" og "Contrast" uden problemer. Til glæde for professionelle animatører, kan TAD også link'es op til Microlussions "Transport Controller", og tilbyder dermed en meget billig måde at skabe animationer på.

Til trykpressen

I den anden ende af TAD's muligheder, finder vi Desktop Publishing, hvor vi bl.a. bruger fuld farvebilledd manipulation i "Det Nye Computer". Hvad der adskiller Amiga fra andre DTP-systemer, er muligheden for (i Saxon, PageStream eller P-Page) at farveseparere alle elementer i layout, inklusiv HAM billeder. Med TAD og et andet produkt kaldet Re-Sep, kan du separere rå 24 bit billede-filer, som skal ind i din postscript-fil, og ende som en trykklar film. Bemærk dog, at de for-



Original oprindeligt lavet i DigiPaint 4096 Ham...



Originalt DigiView Ham scanning....



...24 Bit TAD-version af samme billede fra DigiView RGB-fil.

TADS unikke 3D-stils Interface er nemt i brug og pænt at se på.

IFF	About
Color Controls	Save
Balancing	Port Load
Dither: Floyd (1)	Display
Palette	Separate
	Exit
Image Controls	Screen Controls
Line Art Flip H V	Low Res
Color To Gray	PAL
R I P	Colors HAM
Scale	
Image Size	TC Execute
W: 0 H: 0	



...reduceret til 16 farver i Hi-res



Nærbillede viser Floyd-Steinberg dithering. Brugt til at simulere flere farver end der rent faktisk er.



Original Sculpt-4D 'rendering' i Ham.....



...gentænkt (rendered) i Ham ved brug af TADs stærke 'dithering' kapacitet.

nævnte programmets seneste versioner tillader 24 bit separation, uden brug af Re-Sep. Hvor god kvaliteten, udfra disse programmer vil blive, sammenlignet med TAD's separationer, må tiden vise. Vi vender selvfølgelig tilbage, så snart vi ved mere.

Billig scanning

Med en højkvalitets-digitizer som f.eks. Digi-View 4.0 og TAD, kan du nu få scanner-agtige resultater, uden at skulle betale en scanner-agtig pris... Her lidt om hvordan:

1. Sørg for at belysningen er ens og kraftig. Et lille tip: brug sollys hvis muligt, ved at anbringe dit digitizerbord ved et vindue. Dette lys giver de bedste, realistiske resultater med Digi-View.

2. Brug det bedste s/h-kamera du kan få fat i - Hitachi og Panasonic laver billige kameraer, med en opløsning på 600 linier eller over.

3. Placer dit billede under kameraet og læg så et tekstdokument ovenpå billedet. Brug dette til at skarpindstille dit kamera (og ikke selve fotoet, da øjet kan blive snydt af et foto med mange farver og skygger).

4. Digitaliser i en opløsning på 640x512, farve (med overscan hvis du har nok hukommelse). Efter at du har digitaliseret rød, grøn og blå, gemmer du filen som en rå 24-bit datafil. Lav ikke nogle ændringer i selve Digi-View!

5. Indlæs TAD og hent din 24-bit fil. Vælg Floyd-Steinberg Dithering og HAM, og så "Execute". Nu har du flere forskellige valg, afhængig af hvad du vil gøre ved billedet. Hvis du f.eks. vil bruge det i en Professional Page 2.0-fil, kan du bruge TAD's farvekorrektionsmuligheder for at få 24-bit billedet til at blive helt perfekt, gemme resultatet, og så bare hente det ind i PPage. Du får så et 2.1 millioner farvebillede i højopløsning (640x512), der er mange flere farver, end Sharp JX100-scanneren kan klare! (Se eksemplet af babyen på foregående side). Hvad du ikke får er 300, 200 eller 100 dpi i opløsning. Video-digitizere "fanger" kun billeder i skærmens opløsning (72 dpi), men så længe dit billede er relativt lille, kan resultaterne blive fremragende. Marmorbaggrunden til "Gallery" blev lavet på netop denne måde, og selvom det er i 100%, kan du næsten ikke se en eneste pixel! Samme metode kan bruges til at digitalisere billeder med 256 gråtoner, istedet for de normale 16.

Hvis du kun vil have et normalt HAM IFF-billede etc., så brug 24-bit filen til dine konverteringer, der vil være af meget bedre kvalitet, end det som Digi-View (eller noget andet program) kan klare. Du er nødsaget til at reducere billedet for at se det i standard HAM (320x200 eller 400), og TAD bruger så denne reduktion til at skabe et fantastisk glat og hakkelføst billede.

3D Rendering

En anden måde at bruge TAD på, er at "render" 24 bit-billeder fra 3D-softwarepakker som Sculpt og Turbo Silver. Dette gør TAD meget bedre og hurtigere end selve 3D-programmerne. Jeg lavede en fil med "Det Nye COMputer" logo, til denne artikel, og brugte "rendering" een gang i Sculpt 4D i 320x400 HAM. Så brugte jeg "Rendering" igen, i 24 bit, gemte RGB-filen på disk, hentede det så ind i TAD, og lod TAD trylle lidt. Resultatet taler for sig selv. Ved at bruge denne metode vil alle vennerne tabe både næse og mund, og udstøde "hvilken version af Sculpt/Turbo Silver har du brugt til det?!"

Exit

Det eneste der egentlig mangler nu, er muligheden for også at kunne tegne i 24 bit-filer! En lille fugl har dog sunget lidt for os, og det lader til at der kommer et sådant tegneprogram, kaldet DCTV, om ca. 2 måneder. Med det program vil Amiga atter være placeret på tronen, som kongen over GrafikLand.

DISKETTER

SONY · GOLDSTAR · 3M · MICRODISK · NOMANE OSV.

Diskmaster aps er et specialfirma for DISKETTER, DATATAPE, silketryk på disketter, diskettekopiering. Vi har mere end 300 varenumre i tape og disketter – er du i tvivl om hvad du skal bruge, og hvor meget du skal ofre – RING TIL OS!!!

PS. VI IMPORTERER DISKETTER OG TAPE FRA 12-15 FABRIKKER OVER HELE KLODEN.

SONY DISKETTER, VERDENS BEDSTE, det har vi papir på!

SONY mærkevare

3.50 MF 10
alm. garanti
i 50 stk. boxe
KØB 100 stk.

TILBUD

i alt **569**

SONY mærkevare

3.50 MF 100
i 10 stk. boxe
LIVSGARANTI
KØB 100 stk.

TILBUD

i alt **652**

SONY PROFF SUPER-C

3.50 MF 250
Verdens bedste fra Sony
Køb 100 og få en gratis
box OG 10 gratis disk
PRIS

TILBUD

i alt **799**

SONY 1.44 MB, 4 typer:

(Tilbud)
SONY NEUTRAL
SONY BACK-UP
SONY ORIGINAL
SONY CLASSIC

TILBUD

11,95
12,95
14,95
16,95

3M

3.50 DS-HD 2 MB	13,95
3.50 DS-HD 2 MB F	15,95
3.50 DS-DD 1 MB	7,45
3.50 DS-DD 1 MB F	8,95
5.25 DS-DD	4,45
5.25 DS-DD F	5,95
5.25 HIGH DENSITY	8,45
5.25 HIGH DENSITY F	9,95

DATA, TAPE & CARTRIDGE

DC 600 A	179,00
DC 600 XLP	229,00
DC 2000	169,00
DC 2080	189,00
DC 2120	189,00
DC 6150	199,00
DC 6250	219,00
DC 6250	298,00
DC 6525	339,00
TK 50	298,00

Ring efter gratis prisliste

Lavpristilbud GOLDSTAR

5.25 DSDD 360 KB	2,05
5.25 DSHD 1.2 MB	6,89
3.50 MF2DD 1 MB	5,39
3.50 MF2HD 2 MB	9,85

DISKETTEBOXE, alt i
Vi har 15-20 forskellige.

PRISEXEMPEL:
100 stk. box **49,00**

MICRODISK, kvalitet til lavpris

5.25 DSDD 360 KB	2,49
5.25 DSDD 360 KB H	2,95
5.25 DSHD 1.2 MB	5,95
5.25 DSHD 1.2 MB H	6,95
3.50 2DD 720 KB	5,39
3.50 2DD 720 KB H	5,95
3.50 2HD 1.44 MB	9,95
3.50 2HD 1.44 MB H	10,95

NONAME & NEUTRALE

5.25 DSDD fra	1,99
5.25 DSDD 80 spor fra	2,49
5.25 HIGH DENSITY fra	3,95
3.50 MF-DD fra	3,99
3.50 MF2DD fra	4,79
3.50 MF2HD 1.44 fra	7,95

MANGE TYPER KAN LEVERES
I FARVER. RING FOR INFO

DiskMASTER ApS

RING FRA 8.00 til 18.00 på 47 98 70 60

TELEFAX 47 98 74 92

DISKMASTER ER ET SPECIALFIRMA FOR DISKETTER OG TAPECARTRIDGE

De fleste edb-firmaer har kun ganske få typer i disketter og tape. Vi har ca. 300 varenumre i tape og disketter – er du i tvivl om, hvad du skal bruge eller hvor meget du skal ofre – RING TIL OS.

Forbehold for trykfejl og udsolgte varer.

Alle priser er stk.-priser uden moms og beregnet ved 100 stk.

SECRET SERVICE



Vores redaktionelle tipstjeneste er tilbage med flere gode råd til nødstedte spillere.

SHADOW OF THE BEAST 2

Vi har allerede beskrevet, hvordan man kan blive usårlig ved at sige "Ten Pints" til krigeren til højre for starten, men dermes er alle problemer jo ikke løst. Jakob L. Hansen leverer derfor med disse tips til et par af spillets sværeste gåder.

Undervejs skal du finde seks kister med hver seks guldmønter. Det er vigtigt at få fat i alle 36 guldmønter. Den bedst gemte kiste finder man ved at klatre i lysekroner.

For at få "password" skal du dræbe Ishran (den onde drage) og befri fangen. For at komme op til Ishran skal du tage det nederste håndtag hos løven, og dernæst løfte den store sten over på den anden side af vandet. Dette gøres ved hjælp af de tre håndtag og kroget: Ødelæg stenen ved at tabe den. Skub den lille sten over på vippen, kravl op i rebet, hop ned på vippen, skynd dig til venstre og stil dig i elevatoren. Du vil herefter blive løftet op til Ishran.

Hop på det tynde stykke jord til højre for skoven med menneskene, skyd ham, der ruller vindebroen ind med øksen, og giv flasken til vag-

ten, når du bliver fanget. Giv "parchment" og "ring" til den gamle mand. Ved broen til højre skal du lokke uhyret ud på midten, så det falder igennem. Hop derefter selv ned i hullet.

Spørg sneglen om "Karamoon". Brug hornet helt til højre ved vandet, og gå ud på dragen. Brug spell mod "Zetek".

Med denne hjælp burde det ikke være svært at gennemføre Beast 2, slutter Jakob Hansen, der modtager et par velfortjente Amiga-spil som tak for hjælpen!

NIGHT BREED

Tak til Søren Krogh for denne begynderhjælp til Oceans nye "interaktive gyserfilm".

Start spillet med at køre på hospitalet (højre nederste hjørne af kortet), og husk at passe på vejspærringer. Om natten stikker du af fra hospitalet, og skal nu køre mod kirkegården i øverste højre hjørne af kortet.

Her får du valget mellem at undersøge stedet, besøge kirkegården, eller tage direkte til Midians underjordiske verden. Vælg turen på kirkegården, hvor du hurtigt bliver overfaldet af monstret Pelogin. Når du er blevet bidt, skal du stikke af, og det gøres nemmest ved at hamre løs på mellemrumstasten

(glem manualens forklaring om armenes placering - timing er ligegyldig!).

Du vil efter dette møde politiet, der tror at du har begået et mord. Du bliver skudt ned på stedet, MEN... da du er blevet bidt af Pelogin er du blevet en af de uddødelige "Nightbreed". Så du stikker bare af fra lighuset.

Tag nu tilbage til kirkegården og vælg kommandoen "Look Around", hvorefter du vil møde et knivkastende monster. Undgå knivene, og du kan fortsætte ned i Midians underjordiske verden. Her møder du bl.a. Lyle, der vil give dig videre informationer. Nede i huleme skal du også undgå de flyvende tænder, og mange andre ubehageligheder. Hvordan man klarer sig ud af huleme, ved jeg ikke, men hvis I ved det så skriv til bladet!

DEJA VU II

For at komme ind i lighuset skal du tage uniformen hos luseren og "operate" den på dig selv. Tag direkte til lighuset ved at vise chaufføren den avis, du købte på banegården. Find manden, der er blevet brugt som skydeskive, og sig navnet til manden i receptionen ("speak" manden og skriv "Bondwell"). Han stiller en kasse på bordet med Bondwell's ting. Tag nøglen og pun-

gen! Vis Bondwell's kørekort til chaufføren. Efterlad uniformen her, og køør tilbage til stationen ("operate" togplanen på Gabby).

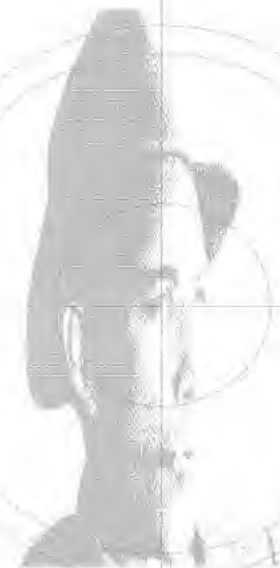
I vaskeriet befrier du dig selv ved at "operate" rebene på kassen til venstre. Skynd dig op ad trappen til højre, og åbn døren ud (den til venstre). Gå derefter tilbage og gem dig i vasketøjscontaineren, til du hører de to gangstere. De ser den åbne dør, og tror selvfølgelig du er stukket af. Så snart de er væk, går du ovenpå igen...

IMPOSSAMOLE

Hvis du vil stoppe en "baddie", holder du bare fingeren på pauseknappen. Du vil nu bevæge dig i slow motion, og de fjender der er indenfor rækkevidde vil stoppe, så du kan slå til dem uden, at de bevæger sig. Denne teknik er især nyttig ved slutmonstret.

DEMON'S TOMB

I prologen skal du - som Edward - gemme tingene i sarkofagen. Du skal huske at slukke lommelygten så hurtigt som muligt, for ellers ryger chancen for at gennemføre spillet. Når du senere - nu i Richards skikkelse - skal ind på herregården, kan du lige så godt opgive hovedindgangen. Prøv i stedet stran- ➤



◀ den ved lavvande. Den okkulte fyr i laboratoriet skal undgås for enhver pris: Du behøver overhovedet ikke at komme i nærheden af ham for at gennemføre eventyret.

KNIGHTMARE

Få fat i spæden fra den gamle mand på første skærm. Gå til anden skærm, grav et hul og gå ned i det.

TUSKER

Et smart tip til C64 versionen, der virker på hvilken som helst level. Gå til skærmen til højre for startskærmen, og gå helt ned til bunden. Tryk derefter fire på joysticket i port 1. Dette vil bringe dig til sidste skærm på denne level med alt, hvad du skal bruge.

GREAT GIANA SISTERS

BANE 17-20: Ved bane 17 løber man forbi de to diamantkasser og over trappen med det sorte hegn. Nu løber man forbi de tre diamantkasser med en snegl, og kommer til endnu et sort hegn. Det stiller man sig på, og springer op for at komme til bane 20.

BANE 22-25: Man springer over på den anden side af vandet og går ligeud, indtil man kommer til nogle blå søjler med diamanter på. Dem springer man over, og kommer over på den anden side. Så går man lige ud, indtil man kommer til en ry slags søjler. Dem går man forbi, og kommer til en fisk, som man ligeledes skal forbi. Dernæst kommer endnu en mærkelig skabning, som man springer over. Så hopper man op på en stor kasse under rotten..

stå yderst på kassen og spring skråt op - så kommer du til bane 25.

BANE 28-31: Man starter med at springe over på diamantkassen. Derfra skal man forbi seks fisk. Når man har passeret dem, kommer man til en kort gang. Derfra springer man over på den nærmeste kasse, og springer opad - lige op til bane 31!

IVANHOE

Når spillet starter, så tryk på "P" og skriv "Zobinette", hvorefter du trykker "P" igen. Du kan nu hoppe frem til næste bane ved at trykke på "N".

TIP OG VIND!

Hvis du sidder inde med tips, kort eller løsninger til tidens populære spil, så ville det være godt dumt ikke at sende dem til "Secret Service". Alle, der får deres tips trykt her i bladet, deltager nemlig i konkurrencen om masser af nye spil. Husk derfor også at skrive hvilken computer du har, når du sender dine tips til:

Secret Service
Det Nye COMpuTer
St. Kongensgade 72
1264 København K.

Telefon Helpline!

Spiller du adventures? Abonnerer du på "Det Nye Computer"?

Hvis du kan svare ja til begge disse spørgsmål, så har vi en god nyhed til dig!

Næste gang du sidder fast i et eventyr, behøver du ikke at fortvivle. Du ringer bare til vores eksklusive telefonhelpline, hvor alle abonnenter (og KUN abonnenter - dit abonnementsnummer skal opgives som kontrol!) kan få GRATIS hjælp til næsten alle de populære eventyr. Hvis du ikke kommer igennem, så prøv igen - evt. gennem noteringen. Dette er - ikke uden grund - MEGET benyttet service, og vores telefoner er rødgødende!

Hvis du ringer UDENFOR den tilladte telefonid, om det så er 1 minut før eller efter, eller kl. 3 om natten, bliver du **TOTALT** udelukket - resten af dit liv! Og så er det altså KUN abonnenter, der kan få hjælp. Endnu en grund til omgående at tegne abonnement på hele Skandinavien's computermagasin...! DU KAN RINGE: HVER ONSDAG FRA KL. 16:00-18:00 PÅ ET AF FØLGENDE TO NUMRE: 53 884 717/42 190217

ADVENTURE-KLUBBEN

AFHOLDER DE NORDISKE MESTERSKABER I ADVENTURELØSNING!

For tredje gang afholder vi i ADVENTURE-KLUBBEN DR i adventureløsnings! Denne gang indbyder vi HELE SKANDINAVIENS OPFØRTHED til deltagelse og har i den anledning udsendt konkurrencen til "NM".

Når du bare 1 gram adventure i blodet og en Aniga med IMB på skrivebordet, er denne konkurrence HELT SIKKERT noget for dig!

- * Alle interesserede indbetaler mænsat den 15. januar 1991 Dkr. 150,- til ADVENTURE-KLUBBEN, per check/giro.
- * Samtlige indbetalinger registreres og fremsendes til det firma, der skal levere de adventure, der MORDISE NESTER skal løse!
- * Sidet 1 januar måned får du DIT ADVENTURE og din opgave er nu at løse det så hurtigt som muligt!
- * Når det er gjort, skriver du løsningen ned, atep-by-atop, og fremsender den til ADVENTURE-KLUBBEN.
- * Er DIN LØSNING den første, vi modtager, UDNEVNES DU TIL MORDISE NESTER I ADVENTURELØSNING 1991.

* PRÆMIERNE ER SOM FØLGER:

- #1: 3 originale Fuldpria Aniga-adventure, 1 flot diplom samt 1 Åre medlemskab af ADVENTURE-KLUBBEN.
- #2: 2 originale Fuldpria Aniga-adventure, 1 flot diplom samt 1/2 Åre medlemskab af ADVENTURE-KLUBBEN.
- #3: 1 originalt fuldpria Aniga-adventure, 1 flot diplom samt 1/2 Åre medlemskab af ADVENTURE-KLUBBEN.
- #4-10: 1 flot diplom, 2 Åre medlemskab af ADVENTURE-KLUBBEN samt et eksemplar af de seks første numre af "ADVENTURE POSTEN".

Er du allerede tændt? Så udfyld kuponen nederst på siden og send den til os sammen med din indbetaling på Dkr. 150,- senest den 15. januar 1991!!!

Vil du undgå at klippe i bladet så lav et fotokopi. Du kan også ringe eller skrive til os så fremsender vi lynhurtigt en kupon du kan tilføje dig på.

MEN DER ER OGSÅ ANDRE BENHARDE TILBUD

FRA SKANDINAVIENS STØRSTE ADVENTURE-KLUB

med det magiske telefonnummer: 53 88 47 17!

Klubben over alle klubber har i januar måned fig. tilbud til sine medlemmer.

TITEL:	CBM64	AMIGA	IBM PC
Bloodsuck	178,-	179,-	329,-
Bomber (Mission)	248,-	369,-	439,-
Champions of Lynx (*)	279,-	389,-	389,-
Codename Iscanan (*)		429,-	489,-
Colonel's Request (*)		429,-	489,-
Conquest of Camelot (*)		429,-	489,-
Elvira, Mistress of the Dark		389,-	389,-
Enchanter		319,-	
Fish!	178,-	89,-	99,-
Future Wars		349,-	249,-
Guild of Thieves	179,-	89,-	99,-
Immortal (*)		249,-	
Infidel		179,-	
King's Quest 1+2+3		379,-	379,-
King's Quest		339,-	339,-
Leisure Suit Larry I		299,-	299,-
Leisure Suit Larry II		299,-	339,-
Leisure Suit Larry III		389,-	429,-
Loom		299,-	339,-
Operation Stealth		299,-	299,-
Police Quest I		259,-	259,-
Police Quest II (*)		339,-	339,-
Space Quest I		259,-	259,-
Space Quest II		249,-	299,-
Space Quest III		339,-	339,-
Times of Lore		109,-	
Ultima 5	199,-	279,-	279,-
Ultima 6			319,-
Ultima 1+2+3			349,-

(*) Kræver 1 megabyte til "Amiga".

Adventure-Klubben er en skandinavisk forening, der ud over at tilbyde sine medlemmer billigt software også fornyer des med et medlemskort, der giver adgang til en telefonhelpline. Hvor Danmarks absolutte adventureelite sidder klar søre end fire timer, hver dag, for at hjælpe nedstødt spillere!!!

Adventure-Klubben's medlemmer modtager også et gratis medlemsblad, hver anden måned, hvor de nyeste og hotteste adventures anmeldes, tips og tricks. "Adventure Posten" er 48 sider spækket med interessant læsestof!

Ring eller skriv til os - så sender vi straks GRATIS og uforpligtende intro-materiale om Adventure-Klubben plus selvfølgelig en komplet tilbudsliste over software. Benyt kuponen nederst på siden.

Softwarepriserne i denne annonce er inkl. moms, så længe lager haves. Der tages forbehold for trykfejl.

NAVN _____
 ADRESSE _____
 POSTNR. _____ BY _____
 Jeg ønsker tilmeldingskupon til NM i Adventure.
 Jeg tilmelder mig hermed NM i Adventure.
 Jeg ønsker gratis materiale om ADVENTURE-KLUBBEN.
 Jeg sender mig hermed ind i ADVENTURE-KLUBBEN for
 () 1/2 År () 1 År
 Jeg bestiller fig. software til
 () CBM64/128 () AMIGA () IBM 5 1/4 () 3 1/2"
 Dkr. _____ er () vedlagt i check
 () indsat på giro i 88 73 00

DANMARKS STØRSTE UDVALG!

Se også vor annonce side 2-3!



Golden Image er en ny stærk serie Amiga produkter af højeste kvalitet. De lagerføres af Danmarks mest populære Amiga forhandler, Alcotini, som også påtager sig 1 års garanti på eget værksted. Også priserne er yderst konkurrencedygtige, check selv...

GOLDENIMAGE®

DISKDREV

I hele Golden Image serien benyttes udelukkende 100% støjsvage kvalitetsdrev. Alle er forsynet med videreført bus, afbryder og støvklap. 1 års fuld garanti.

SENATOR 3A

3.5" eksternt, 70 cm kabel.

999,-

MASTER 3A-1D

Flot model med trackdisplay, så man løbende ser hvor læsehovedet er.

1249,-

MASTER 5A

5.25" eksternt, 100% kompatibel, med egen strømforsyning.

1499,-

A2000 INTERN

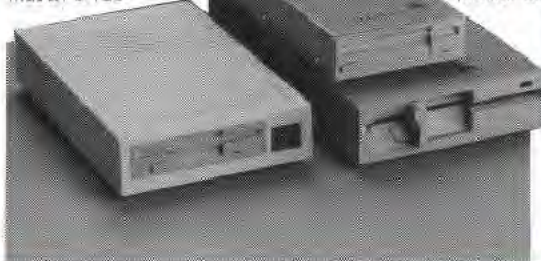
Med dansk vejledning.

999,-

Master 3A-1D

Senator 3A

Master 5A



MUS

Topkvalitet med microswitches på tasterne. Holder i mange år... Disse mus blev kåret som de bedste i *COMPUTER'S* store test!



GI-500, før 499,-

NU 299,-

GI-1000, optisk

NU 599,-

Trådløs, før 1499,-

NU 999,-

RAM RC-500, 512 K til A 500

med ur og afbryder.

Dansk manual. Før 899,-

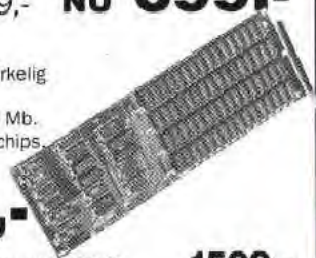
NU 699,-

RC-2000

8 Mb RAM kort til A2000. Virkelig topkvalitet. Incl. 2 Mb. Kan udvides til 4, 6 eller 8 Mb. Benytter almindelige 1 Mbit chips.

Før 2999,-

NU 2499,-



Ekstra 16 RAM kredse (2Mb) til RC-2000

1599,-

HÅNDSCANNER

Golden Image håndscanneren har en opløsning på 100, 200, 300 eller 400 DPI, og samtidig **64 GRÅTØNER!!!!** (ikke 16 som alle andre). Der medfølger et professionelt scann-/redigeringsprogram, som også kan save i IFF, IMG, PCX, IIFF, MAC PAINT format m.m. Det medfølgende scanner- og redigerings software Tuch UP indeholder bl.a. funktioner som: Rotate i grader, Stretch, Compress, Bold, Mask og Outline. Tuch UP kræver mindst 1 Mb.



Tekniske Data:

Opløsning: 100/200/
300/400 DPI
Scanbredde: 105 mm
Gråtoner: 64 i 3 modes
Justering: Ja, lys
og kontrast

2399,-

BESØG VOR BUTIK I ÅRHUS



COMPU CENTER
Nørre Allé 55 8000 Århus C.
Tlf. 86 13 98 22 (Ingen forsendelse.)



**Kvalitet
Tryghed
Produktviden**

**Bestil på tlf. 86 22 06 11
eller på fax: 86 22 06 55**

Vi har Danmarks hurtigste levering!



ALCOTINI
HARD & SOFTWARE APS

Lyshøj 10, 8520 Lystrup. Tlf. 86 22 06 11
Telefontid: 9-17.00. Priser incl. moms

Computer på tryk



tryk på Computer

"Det Nye COMPUTER" har taget det endelige skridt ind i 90'erne: Bladet bliver nu næsten til 100% lavet på en Amiga 3000. Konceptet Desktop Publishing - er humlen i det hele, og det indebærer, at bladet nu designs direkte på en computer-skærm.

Af Chefredaktør
Christian Martensen

Selvfølge skal et blad, der næsten ikke beskæftiger sig med andet end Amiga, også laves på en Amiga. Med den nye Amiga 3000 og forbedret DTP-software er det faktisk muligt at få

os, og man skal lige vænne sig til en helt nyt produktionsgang. Men allerede nu kan vi mærke, at det er mere fleksibelt, hurtigere og så meget sjovere, end da vi lavede bladet i "gamle dage". Det

leveret (næsten) fejlfrit blad fremover, så du får det optimale blad - hver måned. Der bliver arbejdet hårdt på sagen - alt for læserne...

I de onde gamle dage

Men hvordan gjorde vi så før? Se, det er en længere historie, så du må hellere sætte dig godt til rette, før du læser:

Først afleverede en skribent sin artikel, på papir eller på diskette, og efter redigering blev artiklen sat, dvs. at teksten blev kørt ud på papir i spalter. Så gav man layouteren, (personen der tilrettelægger bladets udseende) satsen og billederne til artiklen. Han klistrede tekst og billeder op på en side, som han nu syntes, og hvis vi kunne godkende layoutet, blev det sendt til montage, (dvs. den originale sats blev klæbet op på en ny side, og der blev gjort plads til billederne, og udregnet fotostørrelser osv.)

Den færdige side blev så sendt til reproduktion, hvor der blev lavet et slags foto af montagen på en gennemsigtig film. Og det er de film man trykker efter.

I de gode nye dage

Og nu? Tja, artiklen kommer stadig



Artiklerne redigeres og kodes, så en overskrift **BLIVER** en overskrift og ikke en billedtekst. Derefter går disketterne videre til layouteren.

et total-professionelt resultat ud i den anden ende, som dette blad til fulde vidner om.

Ganske nyt

At lave bladet på Desktop Publishing er en ganske ny ting for

vil du også kunne mærke på hastigheden, hvormed vi kan bringe nyheder og tests af nye produkter. Der vil selvfølgelig altid være indkørselsvanskeligheder når man prøver noget nyt, og vi har da også haft vores problemer, men vi håber på at kunne

FACT ELLER FIKTION CYBERPUNK

**Hvad i alverden er cyberpunk for noget?
Læs svaret i denne artikel om hackere
og samfund i forfald...**

Blade Runner - En udsigt ud over Los Angeles i år 2019 ifølge instruktøren Ridley Scott (der også lavede "Black Rain"). Store reklameskilte og flyvende politibil præger hverdagsbilledet.

Cyberpunk handler meget grundlæggende om samfund i forfald. Samfund der bliver styret af et stort system, som regel i form af en stor virksomhed, som har overtaget den reelle magt ved hjælp af computerteknik.

Derfra udspringer der mange variationer af emnet, og fordi begrebet Cyberpunk ikke ligger i mere faste rammer, er det svært at sætte fingeren på, hvad Cyberpunk egentlig er.

Men når man snakker om Cyberpunk kommer man uundgåeligt ind på forfatteren William Gibson, der har været frontfiguren i udvikling og fastlæggelse af Cyberpunk. William Gibson lavede i 1984 den prisbelønnede roman "Neuromancer" ("Neuromantiker", Forlaget Tellerup. Paperback 248,00 kr.) som må siges at være det første værk hvori Cyberpunk-begrebet blev behandlet.

Fremtidens hackere

Handlingen i Neuromantiker er henlagt til en ikke så fjern fremtid hvor hovedpersonen, Case, får til opgave at hacke sig ind i

en database, kontrolleret af "ICE" - Intrusion Countermeasure Electronics eller på menneskesprog; beskyttelse mod hackere.

Og hacking er en af de ting der optager Gibson mest. Computere har aldrig rigtig haft hans interesse, men selvom Neuromantiker er en sand overflod af teknologisk tingeltangel, betragter William Gibson ikke hans manglende interesse udi moderne teknologi som en ulempe:

"Jeg havde ingen erfaring med computere, så jeg skrev ud fra hvad jeg troede det var. Det gav mig på en måde en fordel, fordi det gav mig en frihed i forbindelse med den teknologi jeg beskrev", siger William Gibson.

Han har dog senere indrømmet, at efter han har sat sig mere ind i computere blev han lidt skuffet. Den slags hacking man finder i Neuromantiker har ikke særlig meget med nutidens modems og databaser at gøre. I Neuromantiker sætter man elektroder fast til hovedet og kobler hjernen til netværket. Efter man har koblet sig til kommer man ind i "Cyberspace" - et landskab som hjernen genere-



Timothy Leary - Den amerikanske psykologi professor Timothy Leary hjalp interplay med at lave spillet Neuromancer. Prof. Leary underviser på Harvard universitetet i USA men er samtidig meget interesseret i computere, og forfatter til cyberpunk-bogen "What Does Woman Want?". Hans interesse i moderne teknologi beskrives han selv således: "Den som kontrollerer billedet på skærmen, kontrollerer fremtiden og computere lader brugeren kontrollere skærmen". Javel!

rer og hvor man bevæger sig rundt med sin sjæl. Cyberspace er meget løst og poetisk beskrevet i bogen, og det er derfor meget svært at sige, hvordan det ser ud. Langt ude? You ain't seen nothing yet! Ikke nok med at man bevæger sin psykiske del rundt i en database. Man kan dø af det! De største databaser er beskyttet med en kunstig intelligens (Artificial Intelligence). Læs om det i *COMputer* nr. 6/1990) og denne kunstige intelligens kan sende strøm ud gennem de elektroder, der er forbundet til hovedet således at man dør af det!

Selvom hele ideen er temmelig langt ude, så er frykten for store, magtfulde databaser ikke helt ramt ved siden af - "Magt er viden og viden er magt", og vi er alle registrerede på et utal af databaser hvor der eventuelt kan stå:

"Niels Lassen. Elendig betaler (og skribent), red.", "hvilket er rimelig uskadeligt omend enerverende. Men hvis der lige pludselig står "Niels Lassen. Bosat Fidiluhutvej 886, 8800 Viborg. Skribent for Forlaget Audio. Ugift. Indkomst: Elendig osv." begynder det pludselig at blive foruroligende. Personer som har adgang til en sådan database kan stort set finde ud af alt om en hvilken som helst person!

Det samme gælder børsen som allerede på nuværende tidspunkt er EDB-styret i et internationalt netværk. Tænk blot på følgerne hvis en eller anden smart gut hackede sig ind, og eksempelvis ændrede ved valutakurserne. Masker i alle lande!

Bigbrother watching

Cyberpunk kan også defineres ved, at bøgerne/filmene om cyberpunk ikke handler om UFO'er og aliens der kommer ned til jorden og zapper alle mennesker. Det handler istedet om mennesker og det forfald, vi selv skaber.

William Gibson mener, utrolig nok, at Neuromantiker ikke beskriver en særlig negativ fremtid. Som argument for den påstand bruger han, at truslen om atomkrig og sygdommen AIDS ikke længere er noget problem. Han synes nutiden er ligeså negativ som hans dystre fremtidsvisioner. Det er blot nogle andre ting der spolerer idyllen.

Teorien om et ordenssamfund hvor alle mennesker bliver kontrolleret er ikke ny: George Orwell skrev for flere årtier siden bogen "1984", der var den

Total Recall - Den nyeste film med Arnold Schwarzenegger er baseret over en historie af kult-forfatteren Phillip K. Dick - forfatteren af den bog, der gav grundlaget for filmen Blade Runner. Filmen er instrueret af samme instruktør som lavede Robocop, Paul Verhoeven.



første anerkendte bog om det emne. Der er senere kommet et utal af bøger som beskriver et dystert ordenssamfund. "Fahrenheit 451" af Ray Bradbury og "Fagre Nye Elektronverden" af Ira Levin er to gode eksempler.

Også på film har ideen om ordenssamfundet vundet indpas. Filmene "Brazil" og - især deslethed - Riddley Scott's kultfilm "Blade Runner" der begge giver et godt indblik i morgendagens verden. Neuromantiker bliver iøvrigt filmatiseret og kommer givetvis sidst på året.

skal forhindre, at 99% af befolkningen bliver hjernedøde. For fremtidens underholdning går ud på at låse sig fast til et netværk, hvor man kan opleve sine vildeste fantasier (i vor tid skal man bare blive redaktør for *COMputer*). Netværket hedder Dreamtrack og det bliver styret af det korrupte firma, Track Corporation. Track Corporation har lavet et program som kan slette folks hukommelser og i kraft af, at 99% af befolkningen er låst fast til netværket (gu' ve' om den sidste procent er ude at handle?) kan det give ret kata-

der det nu lukkede label Info-com spillet "Circuit's Edge", der er et cyberpunkrollespil hvori du indtager rollen som Marid Audran - en privatdetektiv. Man skal løse forskellige mysterier i en verden, ikke så fjern fra William Gibson's fremtidsverden.

Historien til "Circuit's Edge" er hentet fra forfatteren George Alec Effinger, som skabte hovedpersonen og fremtidsverdenen i hans to prisbelønnede bøger, "When Gravity Fails" og "A Fire in the Sun".

Og så er der til sidst Neuromantiker (se boks).

NEUROMANCER

Interplay / Electronic Arts

C64 versionen af Neuromancer udkom i '89, og Amigaversionen er nu endelig på gaden; efter en forsinkelse på et år.

Du bliver sat i rollen som Case - en computer-cowboy hvis lod i livet er at hacke sig ind på diverse databaser. I overensstemmelse med bogen er det en livsfarlig sport at være hacker, og det er derfor meget vigtigt at skaffe det rigtige udstyr, eller Cyberdecks som de kaldes. Cyberdecks koster penge og dem har du ikke i overflod af. Derfor må man gå lidt på kompromis med sig selv (meget bogstaveligt), og sælge nogle af sine legemsdele - en ret indbringende omend lidt risikabel nødvendighed.

Spillet er opbygget som et arcade-adventure med en lille smule rollespil iblandet, og alle funktioner styres via nogle ikoner, placeret nederst i venstre hjørne. Kontrollen af ens karakter foregår med musen og det er Interplay ikke sluppet særlig heldig hånd med.

Det er meget langsomt og ikke særlig præcist.

Grafikken er ikke specielt god. Skærmen scroller i hak, og selvom der er mange små animationer rundt omkring, er hverken farvevalg eller detaljerigdom noget at skrive hjem om. Det der redder spillet er, at det er anderledes. Neuromancer er et friskt pust ind i en relativt død og ensformig spilgenre. Der er en del udsøgt humor i spillet (snyd ikke dig selv for flystewardessens velkomstmåle), og der er mange kvaliteter som ikke findes i andre spil.

Grafik: 55%
Lyd: næsten ingen
Fængende: 80%
Fængslende: 70%
OVERALL: 65%

Cyberpunkspil

Det er meget svært at overføre cyberpunk-fænomenet til computer. Hvordan beskriver man et samfund i forfald i et spil, hvor man skal skyde alt hvad man ser eller redde den smukke prinsesse? Temmelig umuligt.

Der er begyndt at komme nogle spil, hvor cyberpunk-agtige historier bliver brugt. Interphase fra Image Works sætter dig ind i rollen som Chad der sammen med frillen, Kaf-E (kunne hendes mor ikke lide hende?)

strofale følger. Spillets historie har mange elementer fra Phillip K. Dick's novelle "We Can Remember It For You Wholesale" som er filmatiseret under titlen Total Recall.

Et nyere, og efter sigende suverænt godt spil med cyberpunk som tema, er Simulcra fra Microstyle (Microprose label), der egentlig bare er et lidt avanceret shoot 'em up, hvor handlingen er henlagt til et netværk (cyberspace).

Activision udgav for nyligt, un-

En fejlurdering?

Spørgsmålet er, om den verden man bliver præsenteret for i cyberpunk litteratur/film er realistisk. Jeg skal ikke komme med noget svar, for med den hastighed teknologien i dag udvikler sig med, er det umuligt at sige hvordan det hele ser ud om 50 år. En ting er dog sikkert:

Med cyberpunk-fænomenet er science-fiction bøger blevet en mere anerkendt type litteratur og uanset om man tror på cyberpunkfremtiden eller ej, bør man ikke snyde sig selv fra at læse Neuromantiker, eller se filmen Blade Runner. Og så må vi vel vente og se hvad fremtiden bringer...

De første hackere

Det, at hacke sig ind på en database er ikke noget nyt fænomen som hører fremtiden til.

I midten af 60'erne var der nogle i USA der, efter nærlæsning af bøger om telefonens opbygning, fandt ud af, at ved at spille nogle lyde ind i telefonrøret kunne de koble sig på telefonnetværket, og udover at ringe gratis, kunne de komme langt omkring, bl.a. ind i Pentagon's interne telefonnet.

Det næste store spring kom faktisk på grund af en film! I midten af firserne kom filmen "War Games", hvor en dreng kommer til at bede Pentagons forsvarscomputer om at starte 3. verdenskrig. Filmen gjorde at alle lige pludselig skulle have et modem, der blev opretet Bulletin Boards (databaser) og, selvom det er faldet lidt til ro siden da, er der stadig godt salg i modems og der kommer stadig talrige nye databaser.

PERSIAN GULF INFERNO

82%
GRAFIK
Computer

Amiga, Atari ST 249,-
C64 Disk 249,-
C64 Bånd 199,-

PERSIAN GULF INFERNO

En boreplatform i den persiske gulf bliver besat af terrorister. De har taget guld og startet nedtællingen på en atombombe, som bruges til at presse regeringen. Som specialagent har du 30 minutter til at finde igennem en labyrint af gange og krøpper på boreplatformen, før at uskadeliggøre terroristerne, redde gidslerne og stopper atombomben.

U.S.S. JOHN YOUNG

A NAVAL WARSHIP SIMULATION

U.S.S. JOHN YOUNG

En krigsskibs simulation i 1995. Konfrontationer mellem Iran, Irak og USA. Angrib konvojer, jag ubåde, undgå flyangreb, stop tankere, sænk olietankere og før krig mod fjendens krigsskibe.

NY
DANSK
MANUAL

Amiga, Atari ST 249,-
C64 Disk 249,-
C64 Bånd 199,-
PC 3.5 / 5.25 249,-



KIND OF MAGIC 2

Amiga, Atari ST 249,-
C64 Disk 249,-
C64 Bånd 199,-

Kind Of Magic 2
Super spilsamling med 4 topspil.

TOM OG JERRY 1
Jagten på den forsvundne øst, med masser af overraskelser.

MINI GOLF
Spil den realistiske simulation af det kendte spil, hjemme i dagligstuen.

BEAM

27 baner med strategisk rum-action og kunstig tyngdekraft.

NIGHTDAWN

Erobre modstanderens planet med fjernstyrede robotter.

DINO WARS



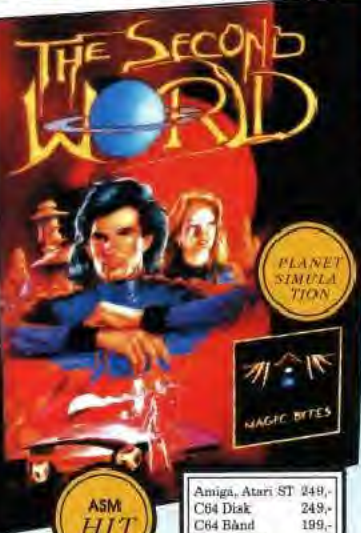
NYBUD
MED
DATA-
BASE

AMIGA
JOKER
HIT

Amiga, Atari ST 249,-
C64 Disk 249,-
C64 Bånd 199,-
PC 3.5 / 5.25 249,-

DINOWARS

Interaktivt strategi og arkadespil med super animerede actionscener, samt en database med et animeret dinosaur leksikon. Kæmp mod andre dinosaurer i forskellige urtids landskaber, og flyt dine dinosaurer rundt i den overordnede strategi. Actionscenerne kan slås fra.



PLANET
SIMULATION

MAGIC BYTES

ASM
HIT

Amiga, Atari ST 249,-
C64 Disk 249,-
C64 Bånd 199,-
PC 3.5 / 5.25 249,-

THE SECOND WORLD

Førteklases fascinerende strategispil om magt, videnskab og politik i fremtiden. I år 2030 må du på en uafhængig planet kæmpe for din verdens fremtid. Vind rigdom og ære i spillet om universets fremtid.



MAGIC BYTES

Kind of Magic 2 (Nightdawn) AMIGA



Second World AMIGA



Persian Gulf Inferno AMIGA

USS John Young AMIGA



Dino Wars AMIGA



POSTORDRE:
86-802700

INTERACTIVISION

Hovedgaardsvej 4
DK-8600 Silkeborg
Fax: 86-800692
Tlf: 86-802700
Giro: 8-66-12-35

SÅDAN BESTILLER DU HOS INTERACTIVISION

Hver mandag til fredag mellem 11.00 og 17.00 kan du ringe til Interactivision på tlf. 86-802700, og bestille de varer du ser i vores annoncer. Bemærk at der på enkelte varer kan være op til 14 dages leveringstid, selv om vi selvfølgelig bestræber os på at ekspedere alle ordre fra dag til dag. Ved betaling med check eller giro tillægges et gebyr på kr. 20,- til porto og ekspedition. Yderlig tillæg ved efterkrav kr. 25,- ialt kr. 45,-.

Bemærk venligst at alle priser er inklusive moms, med mindre andet er angivet. Desuden tages der forbehold for mellemsalg.

GAME PLAY

VELKOMMEN!

VELKOMMEN! ... til vores nye, friske test-sektion. Forandring fryder, og da vi nu har kørt med det samme system i snart et år, må det være på tide med en relancering. Derfor skyder vi nu nytåret ind med et testtyrværkeri af nye, anderledes spil anmeldelser!

Men hvad er det så, vi har lavet om? Først og fremmest har vi forenklet karaktersystemet, så det nu er mere overskueligt. Kategorierne "Fængende" og "Fængslende" er slået sammen til "Gameplay", der som bekendt bare er et udtryk for, hvor sjovt spillet er at spille.

Samtidig er systemet med de mange små "Update" kasser nu blevet afløst af en fast kasse, der fortæller alt om spillet ud fra forskellige synsvinkler: Amiga- og C64-ejeres. Selve anmeldelsen tager altså ikke længere udgangspunkt i en bestemt version af spillet. De maskinspecifikke kommentarer (om grafik, lyd osv.) står i den nye kasse. Der er altså tale om en ny form for ligestilling mellem Amiga og Commodore 64.

På utallige opfordringer er vi også begyndt at angive priser på de spil, vi anmelder. Alle priser er vejledende og bygger på oplysninger fra de danske software-distributører. En anden mindre forbedring er, at vi nu konsekvent skriver under hvert skærbillede, hvilken version billedet stammer fra.

Som du måske har bemærket har vi siden december nummeret trykt hele test-sektionen med lidt mindre bogstaver end hidtil. Det gør vi selvfølgelig for at få plads til endnu flere anmeldelser. Samtidig vil vi prøve at holde et konstant sidetal, så spil-sektionen altid fylder MINDST ti sider. Om dette mål kan realiseres, afhænger helt af chefredaktørens gode vilje - vi holder i hvert fald fingrene krydset, og opfordrer jer til at gøre det samme!

Vi vil meget gerne høre jeres kommentarer til den nye "Gameplay" sektion, og allerhelst med forslag til, hvordan spil-anmeldelserne kan gøres endnu bedre. For alt kan forbedres, og vi diskuterer hele tiden nye ideer. I kan for eksempel glæde jer til næste nummer, hvortil vi har gemt endnu en stor overraskelse. Det har noget at gøre med en ny anmelder. En MEGET special anmelder... Mener I jeg ikke her. Godt nytår!

Søren Bang Hansen, Spilredaktør.

INDEX

Apprentice	36
Battle Storm	39
Heatseeker	42
Intact	44
Int. Soccer Challenge	41
Lemmings	40
Manix	37
Mean Streets	44
Murder	40
Rick Dangerous 2	42
Simulera	38
The Final Battle	43
Torvak the Warrior	37
U.N. Squadron	38
Voodoo Nightmare	39

APPRENTICE

Rainbow Arts

Har du ikke altid drømt om at blive en rigtig troldmand? Du ved, sådan en med langt skæg, spids hat og en stor tyk bog fyldt med forunderlige formularer. Drømmer du ikke tit om at møde dig med de gamle i branchen - Bigby, TDM, The Magic One.... i sandhed et eksklusivt selskab. Og nu har DU chancen for at blive en del af den magiske elite!

"Apprentice" betyder lærling, og det er lige netop, hvad du er - en ydmyg troldmands-lærling. Men tiden er kommet, hvor du skal gøre dig fortjent til at blive optaget i troldmændenes eksklusive forening. Før du kan blive anerkendt som udlært magiker, skal du dog bestå den endelige optagelsesprøve....

Alt dette er selvfølgelig bare endnu en undskyldning for at lave et spil, der i bund og grund ikke skiller sig synderligt ud fra det, der er set før. Opmærksomme læsere vil nok undre sig over, at ovennævnte plot ikke er det samme som det, vi beskrev i nyhedsomtalen af spillet. Fejlen er ikke vores - Rainbow Arts har på mystisk vis ændret hele historien siden deres første pressemødelelse. Men pyt, spillet er under alle omstændigheder det samme, og det skal vi være glade for. For selv om Apprentice er uoriginalt, så er det hamrende godt udlært!

Et enkelt kikk på skærbilledet skulle fastslå, at Apprentice tilhører den efterhånden store skare af "nuttede" platformspil, hvor du styrer en lille figur rundt mellem farvestrålende paddehatte, vælnærede humlebi'er og andre "bedårende" fjender. Det er ikke svært at se, at dette spil kommer fra det samme firma, der gav os "Great Giana Sisters".

Når Apprentice alligevel skiller sig positivt ud, skyldes det især to ting:

For det første er gameplayet suverænt godt. Spilleren har en fantastisk god følelse med sin figur, og sværhedsgraden er perfekt indstillet med masser af gode puzzles.

For det andet rummer spillet trods alt en del nye features, og der er faktisk langt flere finesser, end man ved første øjekast bemærker. Overalt flyder det med kasser, som du kan sparke til eller samle op, og derpå kyle efter dine fjender. Men pas på, for hvis fjenden er en fejkekost, risikerer du at få kassen tilbage i synet! Der er utroligt mange af den slags underholdende detaljer. Du kan puste balloner op, købe springfjeder, detonere bomber, udløse magiske kontakter, bytte ejendele med en smuk prinsesse, få lidt råd med på vejen af det lokale orakel, styre rundt med en miniput-udgave af dig selv, bygge dine egne broer og platforme med de mange kasser.... forstår du, hvor jeg vil



hen? (Jeg vil faktisk allerhelst til Gran Canaria, ... ligge og dase i palmernes skygge med en drink i den ene hånd og en pige i den anden.... men det var vist et sidespring - videre med anmeldelsen!)

Apprentice er et af de mest fængslende spil, jeg har prøvet i år. Man VIL hele tiden nå lidt længere. Man bander og svovler. Man elsker spillet, når man gør fremskridt, og hader det, hver gang man dør. Men uanset hvad man gør, så SKAL man altså lige prøve en gang til: "EET spil til, SÅ skal jeg nok gå i seng," lover man højtideligt sig selv - og det gør man stadig, når det begynder at blive lyst udenfor....

Søren

AMIGA

Kr 295

Grafikken er holdt i en simpel "Nintendo-stil", men den er effektiv og frem for alt dønn-nuttig! Musikken består af en række melodier, der på en gang er utroligt enkle - og utroligt smældende. Det er nemlig ikke altid et spørgsmål om at fylde højttalerne med bragende rock-rytmer, og soundtracket i dette spil er forfærdeligt anderledes og afslappende. Det overordnede spil-koncept er uoriginalt, men hvad gør det, når gameplayet går som en drøm!

Grafik	82%
Lyd	92%
Gameplay	92%

OVERALL 91%

COMMODORE 64

Årets dårlige nyhed: Rainbow Arts har ikke tænkt sig at konvertere dette mega-spil til C64'eren. (Protast-brave sendes til: Rainbow Arts, Hansaaileg 201, 4000 Dusseldorf 11, Tyskland.)



AMIGA - Et klassisk platformspil med masser af nye ideer.



AMIGA - Ved at smadre gravstenene kan Torvak finde diverse bonus-ikoner.



AMIGA - Anden bane: Torvak springer modigt ud i mosen!

TORVAK THE WARRIOR

Core Design

Stakkels Torvak. Hele hans familie og alle hans venner er døde, og det bare for at Core Design kunne få en forhistorie til deres nye spil. Selvfølgelig skal spillet have en forhistorie, men behøvede det lige gå ud over Torvak? Åbenbart.

Anyway, mandens omgangskreds er blevet slaget af den onde trolldmand (når Core Design nu SKULLE gøre det af med Torvaks kære, kunne de så ikke i det mindste have anvendt tragedien i en lidt mere original historie?), og den stakkels barbar sværger selvfølgelig at tage hævn. Ikke over Core Design, forstås - men over trolldmanden. Hvorfor er det, at det altid kun er de små fisk, der bliver taget?

For han når frem til trolldmandens headquarters, skal Torvak hænge sig vej gennem fem levels: en landsby, en mose, en bjergkæde, en jungle og trolldmandens borg. De fem levels er meget store, og fyldt med monstre, der tilsyneladende figurerer på trolldmandens lønningsliste. Eller også ligger det bare til deres natur at fare i flæsket på den tilfældige forbi passerende - i dette tilfælde dig. Stakkels, stakkels Torvak.

Heldigvis er du ikke helt forsvarsløs. Du starter spillet med en overdimensioneret kødøkse, men undervejs kan du finde nye våben: et sværd, en stridshammer og en morgenstjerne. Der er bare to problemer ved disse våben:

1. De har en begrænset rækkevidde, og
2. De er langsomme at bruge.

Det sidste er et stort problem, som gør spillet langt mere frustrerende end det behøvede at være. Flendeme er nemlig langt hurtigere end dig, og det er irriterende, at Torvak ikke svinger sit våben lige så hurtigt, som man trykker på skydeknappen.

Rundt omkring er der nogle gravsten, der som regel afslører nyttige hjælpemidler, når Torvak slår på dem. Der er alle de sædvanlige "extras": bonus-point, ekstra energi, skjolde og ekstra liv.

Du kan også finde magiske våben, der især er

nyttige mod end-of-level monstre. De er ekstremt effektive, men eftersom de aktiveres ved at holde skydeknappen nede i et stykke tid, er de mere langsomme end de almindelige våben - og det siger som sagt ikke så lidt.

Spillet er både stort og flot, men gameplayet lider under den langsomme våbenkontrol, der gør det hele lidt ensformigt og irriterende i længden. Frustrationen bliver ikke ligefrem mindre af, at der ikke er nogen "continue" funktion - Torvak er tvunget til at starte forfra på level 1 efter hvert "game over".

Stakkels, stakkels, stakkels Torvak...

Søren

AMIGA

Kr 375

Grafikken er ret flot, og frem for alt varieret. Der er en god stemning over de forskellige levels, og der hviler en blodig "Beast-agtig" atmosfære over hele spillet. Musikken er ikke dårlig, og man kan vælge at erstatte den med samlede effekter, der heller ikke er værd. Spillet lyder to disketter, men da der ikke skal skiftes ret tit, er det til at leve med. Det eneste problem er, at gameplayet ikke varierer lige så meget som grafikken. Et godt spil, hvis du har tålmodigheden!

Grafik 75%
Lyd 77%
Gameplay 64%

OVERALL 70%

COMMODORE 64

Spillet kommer af uforsårlige årsager ikke til 64'eren. Det ville ellers være en smat sag at konvertere det, og netop i denne spilletype ser man tit, at 64-versionens gameplay er bedre end Amiga-versionens. Men sådan skulle det altså ikke være denne gang.

MANIX

Millenium

At have eller ikke have have - det er spørgsmålet. Og nej, jeg slammer ikke. Historien bag Manix er nemlig enhver have-ejers ultimative mareridt. Som led i en mystisk sammensværgelse, er nogle af jordens mest veltrømmede græsplæner pludselig begyndt at ændre udseende. Det afslappede grønne look forsvinder uden varsel til fordel for grotske farver, striber, tærn, prikker og det der er værre!

Men så sker der noget. Ind hopper en lille gul bold ved navn fede Filbert. Filbert er ikke bare fed, han er også vred. Og fast besluttet på at genoprette plænerens naturlige udseende!

Der er ialt 128 plæner i spillet, så Filbert har nok at se til. Hver plæne består af firkantede felter, og hver gang Filbert hopper på et felt, skifter det farve. Der er bare lige et par problemer. Græsplænerne vrimer nemlig med farlige pigge, syre-søer, lumskede bakker og mange andre irritations-momenter. For nu at have lidt balance i tingene er der også forskellige bonus-objekter, der kan give Filbert ekstra tid, liv og våben. Filberts yndlingsvåben er cola-flasker, som han med stor entusiasme kycler efter sine modstandere.

Manix kan spilles på flere forskellige niveauer, og man kan selv definere en række parametre, der har indflydelse på spillet. Der er også en ret konkurrence-betonet to-spiller mulighed, hvorved Filbert får følgeskab af blævrønde Bluco - en anden skør kugle, der kappes med Filbert om, hvem der kan ændre flest felter til en given farve.

Men de mange valgmuligheder kan ikke sløre, at dette spil er for enkelt og ensformigt til at være underholdende i længere tid. Gameplayet er nærmest en mellemting mellem "Jumping Jackson" og det gamle "Q-bert", men det er tilsyneladende ikke en kombination, der rigtig tænger.

Søren

AMIGA

Kr 375

Grafikken er klar og tydelig, omend noget simpelt. Der er en del animerede baggrunds-detaller, der dog ikke har betydning for selve spillet. Lyden er rimelig lyst, og spillet som helhed er meget brugervenligt og velpræsenteret med masser af options. Men når alt kommer til alt, er gameplayet så begrænset, at man ret hurtigt mister interessen.

Grafik 69%
Lyd 67%
Gameplay 58%

OVERALL 63%

COMMODORE 64

Så vidt vi er orienteret, udkommer Manix ikke til 64'eren.



AMIGA - Kan du få græsplænen tilbage til dens oprindelige farve?

GAME PLAY U.N. SQUADRON

US. Gold

Spliffirmaerne kan bare det der med timing. I en tid, hvor medierne bugner med stof om Mellemøsten, Saddam Hussein, FN-sanktioner, gidsler og krig, udsender US. Gold et spil med følgende plot (citater fra manualen):

"I mange år har landene i Mellemøsten været plaget af økonomisk og social ruin på grund af blodige borgerkrige. Mens resten af verden ønskede en ende på blodsudgydelserne, havde onde våbenhandlere let ved at korrumpere landenes regeringer med falske løfter om rigdom og magt. Med sine nye, revolutionerende våben udgør denne uhyggelige alliance en alvorlig trussel mod verdensfreden. Den eneste stopklods mellem harmoni og anarki er "U.N. Squadron" - en international FN-styrke, udstyret med det seneste isenkrum inden for moderne luftkamp." Ak ja, det er nok hverken første eller sidste gang, virkeligheden på det nærmeste overhaler spildesignernes fantasi indenom...

Men hvis vi ser bort fra de moralske og politiske aspekter, så er U.N. Squadron et vandret scrolende shoot'ern up, konverteret efter en japansk arcademaskine af den velkendte slags, hvor skærmen overplastes med dramatiske eksplosioner.

Du kan vælge mellem tre forskellige piloter, der hver har deres eget personlige fly. Der er gjort meget ud af beskrive piloterne, deres nationalitet og fortid:

Den første pilot er amerikaner og hedder Mickey Simon. Han flyver en Tomcat F-14, og har en



AMIGA - Ligner piloten ikke Anker Jørgensen på en prik?...

del erfaring fra den amerikanske flåde.

Den anden pilot er japaner og hedder Shin Kazama. Han flyver en Tiger Shark F-20, og er en af FN-hærens bedste skærpskytter.

Den tredje pilot (nu kommer det...) er dansker (!) og hedder Greg Gates (??). Han flyver en A-10 Thunderbolt, og hans speciale er at frigive gidsler rundt omkring i verden.

En dansker i et shoot'ern up? Hvern i alverden har dog fået den ide, og hvordan kan de i alvor tro, at Greg Gates er et dansk- klingende navn? Det med gidslerne kan jeg lige gå med til, og for at det ikke skal være løgn, så bærer grafik-billedet af den danske pilot (en godmodigt smilende herre med sort fipskæg) en slående lighed med (kan du gætte det...) - Anker Jørgensen!

På nuværende tidspunkt var jeg så forbløffet og chokeret, at selve gameplayet kom som noget af et anti-klimaks...

For det er altså sammen set før. Først køber du våben og andre hjælpemidler for dine "credits", dernæst flyver du ud og blæser en masse fly, og til sidst skal du gøre det af med den store "end-of-level" skurk, der i dette tilfælde for eksempel kunne være et Stealth bombefly eller en jungle-fæstning.

Der er stor variation i våbnene - både dine og fjendens, og der er også forskel på, hvordan de tre fly/piloter opfører sig. Danskeren er for eksempel den eneste, der også sender missiler afsted mod mål på landjorden. Godt gået, Anker!

Mens man spiller, kan man oppe i venstre skærmhjørne se et billede af piloten, hvis ansigts-



C64 - En forsmag på 64'er versionen.

udtryk skifter i takt med, at flyet taber energi. Selv et dansk smil kan blive lidt anstrengt, når flyet er ved at falde fra hinanden...

Gameplayet er rent ud sagt voldsomt! Der er vild gang i den, fjenderne vrimer ind fra alle sider, og luften er en tyk suppe af bomber, miner, missiler og eksplosioner. Det lyder jo meget underholdende, men alt kan overdrives, og nogle gange er det faktisk svært at se, hvad der foregår, fordi det hele sker så hurtigt.

Søren

AMIGA

Kr 375

Grafikken er ret flot, men nogle steder kan det være svært at orientere sig, fordi der sker for meget på een gang! Lyden er den sædvanlige, ansporende musik. Selv om det er uoriginalt, er gameplayet faktisk ret godt, men du skal have lyn-reaktioner for at begå dig i kampen mod international terrorisme!

Grafik	80%
Lyd	77%
Gameplay	71%
OVERALL	77%

COMMODORE 64

Bånd kr 169, Disk kr 249

Ja, en C64 version er på vej. Vi kunne desværre ikke nå at få den til test i dette nummer, men den skulle være ude, når du læser dette. De skærm-billeder, vi har set, er meget flotte. Grafikken tegner til at blive yderst detaljeret med gode, metaliske effekter.

SIMULCRA



AMIGA - En scene fra en af de første baner. Der er 30 ialt.

Micro Style

I det 21. århundrede er menneskeracen endelig blevet civiliseret. Krig er afskaffet, og i stedet ordner nationerne deres stridigheder i en stor computersimulation - den såkaldte "Simulcra". Og det er jo meget godt.

Problemet er bare, at en ondsindet virus har infiltreret den fredsbevarende krigs-simulation (det kan man da vist kalde et paradoks!). Den nu truer verdensfreden, og skal selvfølgelig udryddes. Det betyder i praksis, at du må eliminere en masse (simulerede) rumskibe, laserkanoner, tanks og energigeneratorer.

Du styrer det såkaldte "SRV-fartøj" (Surface Reconnaissance Vehicle) rundt i det simulerede krigsunivers, der består af forskellige farvede plader, som er mere eller mindre forbundet med hinanden. Nogle steder er der "huller" i overfladen, og så er det så heldigt, at din SRV er udstyret med vinger, så den kan flyve - dog ikke over ubegrænsede distancer.

Dit fartøj er også bevæbnet med et lasergevær, og mange af fjenderne efterlader små ikoner, når du skyder dem. På den måde kan du for eksempel skaffe missiler, radar, speed-ups og andre nyttige ekstra-features til dit rumskib.

Simulcra's gameplay minder lidt om "Virus", og

det betyder også, at det tager lidt tid at vænne sig til den noget specielle styre-metode. Samtidig er det et meget abstrakt spil, og mange vil nok finde det lidt irriterende og ensformigt, selv om det er både velpræsenteret og flot udført.

Søren

AMIGA

Kr 375

3D-grafikken bevæger sig lynhurtigt og meget glidende - også selv om der er mange objekter på skærmen. Der er gjort flittigt brug af den velkendte "pixel-dry" effekt, som mange husker fra "Virus". Lyd er der til gengæld ikke ret meget af, og de få effekter der er, er alt for simple. Simulcra er et imponerende spil, men ligesom "Virus" er det nok ikke alles kop te.

Grafik	88%
Lyd	60%
Gameplay	79%
OVERALL	80%

COMMODORE 64

Simulcra kommer ikke til 64'eren.

VOODOO NIGHTMARE

Palace

Indtil idag var Boots Barker en glad og tilfreds mand. I går var han ude at flyve en tur i sin luftballon over den store, uvejsomme urskov. Med sig havde han taget sin kone og sin bedste ven. Det skulle have været en hyggelig oplevelse for alle tre, men blev begyndelsen til et uhyggeligt mareridt for Boots Barker.

Mens Boots lærer sig fredeligt ud over kurvens ræling for bedre at nyde udsigten, står hans kone ovre i det modsatte hjørne sammen med hans bedste ven. De siger noget til hinanden, griner, og kigger på Boots. Boots smiler tilbage, og tænker på hvor heldig han er, at han har fået sådan en smuk kone, og sådan en munter ven.

Da Boots Barker atter lærer sig ud for at studere junglen, der glider forbi et par hundrede meter under ballonen, mærker han pludselig et kraftigt skub i ryggen. I faldet når han lige at få et glimt af ballonen, hvor de to skikkelser står og kigger ned efter ham. Underligt, at de ser så glade ud, tænker Boots. Og underligt, at jorden pludselig bliver så stor....

Nu står Boots Barker så midt i junglen, omgivet af vilde dyr. Og hvad værre er: hans ansigt er dækket af en uhyggelig voodoo-maske, som han ikke kan få af. En magisk kraft holder masken på plads, og forhindrer ham i at forlade regnskoven.

Da Boots faldt ned i junglen og mistede bevidstheden, var han nemlig så uheldig at lande lige for fødderne af den lokale heksedoktor, der selvfølgelig benyttede lejligheden til at kaste en forbandelse over den nyankomne. Den eneste mulighed for at ophæve forbandelsen er at samle otte magiske nåle, og stikke dem i en voodoo-dukke, der forestiller heksedoktoren.

Fem af nålene er placeret i fem templer, som ligger rundt omkring i regnskoven. De tre andre får Boots, hvis han løser særlige opgaver - som for eksempel at hjælpe en bortkommen løveunge med at finde sin mor, eller at kurere en syg indfødt.

Spillet er et 3D isometrisk (set skråt oppefra) arcade-adventure, og det er stort! De fem templer er hver især så store, at de nærmest udgør et helt spil i sig selv, og når alle otte voodoo-nåle er fundet, skal man gennem spillets mystiske anden del, der handler om den endelige konfrontation med heksedoktoren. Det eneste manualen skriver om denne del er: "We're not going to tell you a thing about it.", og da jeg aldrig selv nåede så langt, kan jeg altså ikke udtale mig om denne del af spillet.

Men jeg kan fortælle, at du starter med at styre Boots rundt i regnskoven, hvor det hele tiden skifter mellem dag og nat. Om natten er der færre farlige dyr, men til gengæld er det sværere at se omgivelserne ordentligt.

Selv om Boots er lidt af en kujon, er han ikke helt forsvarslos. Han har en helt speciel kampteknik,

idet han ganske enkelt hopper på det, han ikke kan lide. Det er ikke tilfældigt, at han har fået tilnavnet "Boots"...

Udover templerne er der i regnskoven en turistshop, hvor du kan købe diverse hjælpemidler for de diamanter, du finder i templerne (butikken bestyres af en halvdrædd zombie ved navn Romero - en hentydning til kult-instruktøren George A. Romero, der har instrueret nogle af verdens mest usmagelige voodoo-film såsom "Dawn of the Dead"). Der er også et kasino (!), for dem der ikke har tålmodighed til at arbejde for rigdommen.

Men under alle omstændigheder kommer man ikke udenom templerne. Nogle af dem er nemme at finde, mens andre er til at overse i junglens vildnis. Hvert tempel regeres af en gud, der repræsenterer et af dyrene i junglen. I edderkoppe-templet vrimer det desuden med fjendtlige edderkopper - og så fremdeles. Først når alle diamanterne er samlet, kan du forlade templet. Guden belønner dig da med den nødvendige voodoo-nål, samt en særlig evne, som du får brug for på din videre færd.

Problemet er bare, at nogle af disse "særlige evner" er nødvendige for at klare nogle af templerne. Det betyder, at templerne SKAL gennemføres i en bestemt rækkefølge, som det er op til spilleren selv at finde ud af.

Dette, kombineret med en noget overfølsom styremetode, gør at Voodoo Nightmare nok vil være en lidt for stor mundfuld for mange. Lykkeligvis er der en save-option. Der bliver rigeligt brug for den!

Søren

AMIGA

Kr 375

Grafikken er larverig, og de forskellige figurer er holdt i en tegneserieagtig og nuttet stil. Musikken er dejlig "mystisk" og spøgelsesagtig, og effekterne passer godt ind i helheden. Det er et meget stort og svært spil, hvilket sikkert vil virke afskrækkende på nogen og tiltrækkende på andre.

Grafik	82%
Lyd	80%
Gameplay	70%
OVERALL	73%

COMMODORE 64

Voodoo Nightmare kommer i første omgang kun til 16-bit computerne.



AMIGA - Landskabet er ikke helt almindeligt!

BATTLESTORM

Titus

Du har - helt alene - været ude på en lang rejse til universets yderste grænser. Da du kommer hjem, opdager du, at nogle onde og slimede aliens har tilintetgjort din familie og alle de venner, du ikke har set siden du tog af sted på dit 53251 lysår lange trip.

TILFÆLDIGVIS er dit rumskib udstyret med de helt nye zero-energy lasere, der ikke bruger strøm overhovedet. Og TILFÆLDIGVIS er alle de fæle monstre stadig i nærheden.

Hvilken sublim hentydning...

Din velovervejede hævn er for overskuelighedens skyld delt op i flere afsnit. Så kan selv de mest lømhjernede følge med. Først skal du vælge mellem relativ og absolut styring. Det sidste er umiddelbart nemmest, men første mulighed åbner vejen for flere smarte undvigemanøvrer. Så skal du bestemme dig for en sværhedsgrad. Træning? Selvmord? Noget midt i mellem?

Og så skal du ud og riste aliens. Nu bliver det indviklet: Hvert af de otte levels er inddelt i to underafdelinger. Første underafdeling, der scroller i otte forskellige retninger, ses ovenfra. Her skal du skyde små aliens og moderskibe, før du kan komme videre.

Du kan også få ekstravæben. Specielt fede er de selvsigende missiler. Det er ikke engang nødvendigt at PRØVE at ramme!

Nå, så går det videre til næste underafdeling, der scroller oppefra og ned som den slags plejer at gøre. Her skal du gøre det af med endnu flere monstre plus et specielt supermonster, der bevogter slutningen af banen og gør sit bedste for, at du ikke skal komme til næste level lige med det samme.

Et godt råd: Keep moving!

Jakob

AMIGA

Kr 375

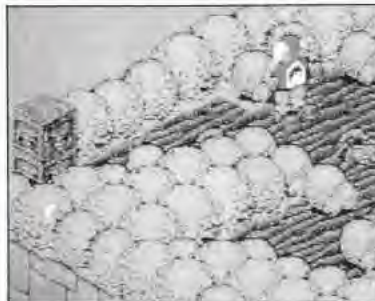
Selv om ideen med Battlestorm er utvivlsomt original, er udførelsen helt i top. Grafikken er veltegnet, hurtig og blødt animeret, og kontrollen med dit rumskib er præcis som den skal være. Lyden er glimrende - omend traditionel - med skudeffekter og udmærkede melodier. En god variation over et gammeldamt tema.

Grafik	86%
Lyd	83%
Gameplay	71%
OVERALL	73%

COMMODORE 64

Bånd kr 169, Disk kr 249

En 64'er-version af Battlestorm er lige på trapperne. Vi kommer selvfølgelig med en update, hvis den viser sig at være afgørende forskellig fra Amiga-udgaven.



AMIGA - Boots Barker er strandet i urskoven med en mystisk maske over hovedet.



AMIGA - I Romero's biks kan du blandt andet købe medicin, landkort og ekstra liv.



GAME PLAY

MURDER



CS4 - Det er dig til venstre...



AMIGA - Grafikken er holdt i sort/hvid for at opnå den rette stemning.

US. Gold

Et højt kvindeskrik gennemtrænger den gamle engelske herregård. Et mord er begået. Et lig er fundet. Men hvem er morderen?

Der er nok mistænkte at vælge imellem, for mordet skete under et middagsselskab, hvor du løvrigt selv var en af gæsterne. Da du samtidig er en berømt detektiv, beslutter du dig for at tage sagen i egen hånd. Du har to timer til at opklare mordet. På det tidspunkt ankommer Scotland Yard, og deres betjente har ikke megen fidus til sådan en som dig.

Du vandrer rundt i bygningens mange rum, der alle ses skråt oppefra, og du er ikke alene. De andre gæster går også rundt på må og få, samler ting op og snakker sammen. Ingen er hævet over mistanke, men som detektiv er det din opgave at få mistanken bekræftet.

Det kan gøres på mange måder. For det første kan du afhøre personerne. Det foregår via et sindrigt ikon-system, hvor du kan forhøre dig om forskellige personer, objekter, rum og så videre. Spørgsmålene kan kombineres, så du for eksempel spørger om afstanden forhold til en bestemt person, eller om en mistænks forhold til et bestemt sted og vågen. Ofte vil du ikke få noget svar, og nogen af gæsterne kan endda finde på at lyve. For der er jo i henhold EEN af dem, der ikke harret mel i posen...

Spillet er meget brugerventligt og 100% ikonstyret. Der er en automatisk notesbog, hvor du kan lagre alle de relevante oplysninger, efterhånden som du graver dem frem. Der er også et komplet kort over bygningen, så du slipper i det helt taget for at sidde og rode med papir og blyant.

Du kan også tage fingeraftryk af de objekter, der ligger og flyder rundt omkring. Disse aftryk bliver så gemt i din notesbog. Hvis du har taget et aftryk af det formodede mordvåben, og har en ide om, hvem der er morderen, kan du følge efter den mistænkte og vente på, at vedkommende smider et objekt. Det kan du så undersøge for fingeraftryk, der så sammenlignes med det fra mordvåbnet. Hvis de to er identiske, er det bare frem med håndjernene...

æssentationen erhøjt med masser af forskellige options. Før du starter, præsenteres du for en avis-forside om mordet, hvor du blandt andet kan ændre dato, sted, din egen identitet og sværheds-graden. Hver "indstilling" dækker over et bestemt mord, og det betyder, at du altid kan vende tilbage til etgivet scenarie. Mordene er altså IKKE tilfældigt genererede, men du behøver alligevel ikke

være bange for at løbe tør - der er næsten tre millioner forskellige mord i dette spil!

Spillet er originalt og flot udført, men jeg sad alligevel tilbage med en fornemmelse af, at det var lidt for "matematisk" og "konstrueret". Det lyder jo meget flot, at man kan afhøre folk om forskellige ting, men i virkeligheden sidder man bare og spørger på en stor database fyldt med krydsreferencer. Af samme grund er jeg heller ikke nogen stor fan af brætspillet "Cluedo".

Og Morder er (ligesom Cluedo) et af de spil, man enten elsker eller hader. Men under alle omstændigheder er det særdeles professionelt udført, og hvis du trænger til en logisk udfordring, udgør "Murder" et sand slaraffenland af mordmysterier!

Søren

AMIGA

Kr 375

Grafikken er holdt i sort/hvid, hvilket giver en lækker, film-agtig atmosfære. Personerne er både detaljerede og velanimerede. Lyd er der ikke så meget af, men der er nogle gode samples, såsom et urs tikken og en glimrende "hviske-lyd", når to personer snakker med hinanden. Gameplayet holder hvad det lover, men nogen vil nok mene, at det er lidt ensformigt i længden.

Grafik 87%
Lyd 70%
Gameplay 86%

OVERALL 85%

COMMODORE 64

Disk kr 295

På grund af de færre larver, der er til rådighed på en 64'er, er det ikke lykkedes at lave en rigtig overbevisende sort/hvid effekt, og den røde farve bliver brugt lidt rigeligt. Til gengæld er der mange atmosfæriske lydeffekter, og vordende detektiver kan se frem til mange timers spændende underholdning i selskab med dette spil. Guf for Cluedo-freaks!

Grafik 75%
Lyd 72%
Gameplay 86%

OVERALL 86%

LEMMINGS

Psygnosis

"Lemming. Lemmus: Slægt af buttede, korthalede studemus med hårede fodsåler og gravekløer; flere arter lever i højnordiske fjeld- og skovområder og er vigtige fødebyr for rovpattedyr og - fugle; særlig kraftig stigning i bestanden kan hvert tredje til fjerde år resultere i fødemangel og massevandring (lemmingear)."

Det er, hvad Gyldendals Leksikon har at sige om lemminger. Det virker bare ikke som om programmerne af Lemmings har sat sig ret meget ind i de biologiske lemming-facts. I spillets univers smutter lemmingerne i hvert fald rundt på to ben. De har også grønt strithår og blå overalls. Og de ser altså bare SA søde ud!

Faktisk har programmerne udelukkende fokuseret på det sidste ord i leksikonet: "massevandring". Og så har de bygget videre på historien om de berømte massesejlmord, der efter sigende skulle holde bestanden på et naturligt



niveau. Og det er her, du kommer ind i billedet. Du skal yde aktiv dødsbistand til de små pus!

Det er nemlig ikke ligegyldigt, hvordan en lemming dør. Det skal være med anstand ud over en meget høj og arkitektonisk perfekt klippe. Rigtige lemminger mister nemlig ikke livet ved at falde i et gement hul eller blive klemt i en ravesaks. Syrebad er også udelukket som vanærende. Afgangen skal foregå med stil!

"Og hvad så," er der måske nogen, der spørger: "kan de ikke klare det selv?" Hertil kan vist godt

svare: Nej, for lemminger er så dumme, at det næsten gør ondt. De går for det meste bare ligeud. Hvis de møder en mur, vender de om, men først EFTER at have forstuvet næsen. Hvis de møder et dybt hul, får de ikke forstuvet næsen. De fortsætter ligeud og får eventuelt presset lårknoglerne op under skulderbladene i stedet!

Omkring 100 sygeligt søde lemminger drysser langsomt ud af en lem i den ene ende af banen. Du skal hjælpe så mange som muligt til at begå selvmord på den rigtige måde, hvilket for det meste gøres bag en dør i den fjerde ende af banen, der er spækket med fælder, huller, bakker og andet uænseligt. Med musen kan du pege på en tilfældig lemming og give den forskellige evner. Du kan få den til at klatre eller udstyre den med en faldskærm. Du kan bede den om at grave en vandret, lodret eller skrå tunnel. Du kan få den lille fyr til at bygge en bro over et hul.

Her opstår der problemer: Tænk på alle de lemminger, der tror broen er færdig og derfor bare vader ud på den og ikke opdager, at de falder ned, fordi de tror, at resten af verden bare falder op. Derfor har du også mulighed for at lave "spærrelemminger", der får de andre lemminger til at holde sig indenfor et bestemt område. Når så broen er færdig, skal spærrelemminger fjernes,

INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE

Micro Style

Er der overhovedet nogen mening med at lancere nye fodboldspil efter "Kick Off"? Hittil er der i hvert fald ikke lavet noget, der kunne slå Amos' suveræne klassiker - det skulle da lige være "Kick Off II". Alle andre fodboldspil har været dårlige efterligninger.

Når jeg alligevel på forhånd havde store forventninger til lige netop dette spil, skyldes det flere ting. Dels er Microprose (i dette tilfælde altså deres "Micro Style" label) kendt for at lave avancerede spil af høj kvalitet - deres "Microprose Soccer" er faktisk et af de bedste fodboldspil, der nogensinde er lavet til 64'eren.

Desuden skiller dette spil sig ud ved, at det IKKE er nogen efterligning af Kick Off. Det er nemlig radikalt anderledes på et meget væsentligt punkt: synsvinklen. Hittil har der kun været to forskellige synsvinkler i fodboldspil: fra oven og fra siden. "International Soccer Challenge" introducerer en ny dimension - nemlig den tredje. Spillet ses fra spillerens synsvinkel!

Effekten virker umiddelbart ekstremt imponerende, og det er absolut positivt, at Microprose bringer lidt fornyelse ind i fodboldgenren. Det var et perspektiv, der skulle prøves. Desværre virker det ikke...

Problemet er, at det udsnit man ser af banen, er alt for småt. Den spiller man styrer er markeret med en hvid pil, men hvis man vil nå nogle vægne, er det selvtælgelig nødvendigt at aflevere til sine medspillere. Problemet er bare, at ens udsyn er alt for begrænset til, at man kan danne sig et overblik over banen og spillernes placering. Ganske vist er der en radar som i Kick Off, men det er nu



AMIGA - Din computerstyrede målmand kaster sig for-gæves efter bolden.

AMIGA - En af spillets mindre fejl: Brøndby staves med "O"...

engang ikke særlig praktisk at skulle kigge to steder på samme tid (hvor mange bruger egentlig radaren i Kick Off?). Så selv om det er en fed fornemmelse, at storme ned mod modstanderens mål og se det hele i en superb 3D synsvinkel, så fungerer systemet dårligt i praksis.

Det er også et problem, at der ikke er nogen to-spiller mulighed. Nogle vil måske indvende, at synsvinklen umuliggør en sådan feature, men den kunne da snildt have været lavet i split-screen.

Dette er et Microprose produkt, og det er ensbetydende med masser af options, flot præsentation og en stor, flot manual fyldt med interessante detaljer. For eksempel er der et stort afsnit om tidligere VM-turneringer - inklusive Mexico 86, hvorom der blandt andet står: "Group E belonged to the sizzling Danes. They went through unbeaten having trounced the ultra-defensive and hard-tackling Uruguayans 6-0, Michael Laudrup's close-ball skills enabling him to wait through the area and score a superb individual goal." Ak ja, de minder....

Søren

RESULTS	
BRONDBY	1. NETHER PLATE
CELTIC	2. BARCELONA
JOVIMMO KILDE	3. NETHER E. NAMA
F.C. BRONBY	4. ALBA
LIVERPOOL	5. SPAIN
MANCHESTER U	6. RED STAR
BARCELONA	7. FC KILDE
BRONBY	8. BARCELONA

AMIGA

Kr 375

Grafikken er fantastisk flot. Synsvinklen er visuelt vellykket, og spillerne er fantastisk velanimerede. Desuden er der en del attraktive "mellem-skærm" af stadion, dommere og så videre. Lyden er også dækkende, men desværre viser 3D synsvinklen sig at være en rigtig dårlig ide, hvad gameplay angår. Spillere sluser ud og ind af ens snævre synsvinkel, og gør spillet sværere end det burde være.

Grafik 95%

Lyd 72%

Gameplay 52%

OVERALL 66%

COMMODORE 64

Der er på nuværende tidspunkt ingen planer om en C64-version.

og det kan kun gøres på en måde: Du sprænger den i luften med nedtælling, flyvende pixels, bombekrater og det hele! Medfølelse? Årh, hvad, det er jo bare en lemming!

Hvis du bliver irriteret på en tilfældig lemming kan du også minere HAM, og går det helt galt, kan du iværksætte en tilfældig masseeksplosion. Igen: Det er jo kun lemmingerne, det går ud over!

Hvis det lykkes dig at få det nødvendige antal lemminger igennem, kommer du til den næste af de over 100 baner, der alle er udstyret med separate kodeord. Det er også nødvendigt, for selv om du vil sidde som limet til skærmen, kræver mange af banerne præcis timing og opfindsomhed. Ikke helt let, men absolut underholdende!

Jakob

AMIGA - Lemmings har en selvmordsfrekvens, der slår alle rekorder!



AMIGA

Kr 375

Grafikken er ikke så imponerende som i mange andre Psygnosis-spil, men den er tydelig, og lemmingerne er bare så søde. Lyden består af små samplede pipe-udbrud og muntre melodier. Selvfølgelig er sjovt. Så simpelt kan det siges. Du vil grin den første gang du minerer en spærre-lemming. Og anden gang... De over 100 baner og muligheden for to spillere på én gang (samme lemminger, men to udgange), forlænger leveliden yderligere. Et klan HIT!

Grafik 82%

Lyd 86%

Gameplay 82%

OVERALL 92%

COMMODORE 64

Desværre kommer Lemmings ikke til Commodore 64. Psygnosis holder fast ved deres 64'er-diskriminerende politik.



GAME PLAY

AMIGA

Kr 375

Grafikken er virkelig sjov - rigtig tegneserieagtig med en masse sjove sprites og effekter. Lydeffekterne SKAL opleves ("Waaaaah!"). Det hele er særdeles spilbart, med mulighed for at øve hver af de fire levels hver for sig. Det er så simpelt, at du kan gå igang med det samme - og så stort, at du kan spille i åraang tid.

Grafik 91%

Lyd 89%

Gameplay 92%

OVERALL 90%

COMMODORE 64

Bånd kr 169, Disk kr 249

Også her er Rick sjov, og også her er der mulighed for at øve banerne separat. Grafikken imponerer endnu mere end på Amigaen, og også lyden klarer sig fint. Kunne du lide den første, vil du elske det her!

Grafik 93%

Lyd 88%

Gameplay 93%

OVERALL 91%



C64 - Selv om Rick har mistet sin karakteristiske hat, har spillet ikke mistet sit humorfyldte gameplay.



AMIGA - Ricks samlede døds-hyl er fortsat et spillets mest underholdende effekter.

RICK DANGEROUS II

Micro Style

Der er ikke noget som at møde gamle venner. Og når den gamle ven hedder Rick Dangerous, så er gensynet så meget desto mere glædeligt. I det første spil (det hed bare Rick Dangerous, og var ret godt) drog vores lille helt verden rundt for at kæmpe mod nazister, stammene og en skurk ved navn "The Fat Man".

Bedst som Rick nu tager sig en velfortjent slapper i Hyde Park, får han øje på en UFO. Og endnu værre: Det er hans gode ven fra før, der er ombord. Rick ser ikke noget valg... han MÅ rode sig ud i noget snavs, og det er der kommet en masse (kan I høre...EN MASSE) sjov ud af.

Du ved godt hvem Rick Dangerous er... ik'?

Hvis du nu sidder og ryster forskræmt på hovedet,

så må jeg med gråd i stemmen fortælle dig, at du er gået glip af noget! I den mest vidunderlige tegneseriestil kæmper Rick sig igennem utallige platforme med masser af fælder, puzzles og andet godt. Uden tvivl et af de allerbedste platformspil overhovedet.

Og lad mig så glæde jer alle sammen ved at sige, at 2'eren er mindst lige så god. Der er fire baner, før Rick kan tage kampen op med superskurken, og de er alle sammen meget afvekslende og udfordrende. Der er fælder og fjender om hvert et hjørne, men helt ubevæbnet er den lille finskårne tegneseriemand nu ikke. Selvfølgelig har han sine hårde naver, men derudover har han bomber, en laserpistol og senere en speciel Anti-Gravity Bike.

Rundt omkring er der knapper og håndtag, der skal aktiveres - nogle gange. Ind imellem prøver maskinen nemlig at få dig til at aktivere en låserkanon, der fyrer sin død lige imod dig... men man bliver ikke sur. Ligeegyldigt hvad maskinen finder på af fælder, er det altid så sjovt, at man ikke kan lade være med at grine.

Rick er utrolig mobil, og den store bevægelsesfrihed og fart gør spillet virkelig godt. Måske vil rigtige kendere være lidt kedede af, at heltten ikke længere har sin karakteristiske hat på, men bortset fra det ligger spillet tæt op af det oprindelige. Der er ikke nogen grund til at græde over, at der ikke er den store nytænkning. Hvorfor lave om, når forgængeren var så god?

Farvel til Jens Lyn, farvel til Indiana Jones. Rick Dangerous er den eneste rigtige helt. De, der spillede det oprindelige eventyr, vil ikke blive skuffede, og de uvidende syndere vil finde et helt nyt spil i Rick Dangerous II.

Christian

HEATSEEKER

Thalamus

Det står ikke så godt til på Tantris. Store multinationale firmaer pumper smog op i den blå atmosfære, og vi ved jo allesammen, at det medfører syrerregn. Nu har de på Tantris andre problemer at slås med end regnskov, babysælere og Lone Dybkjær, nemlig hvad de skal gøre med de tre magiske planter, der bærer det simple navn "The

Tripholys of Nem". Disse gevekster har nemlig den egenskab, at de opretholder livet på planeten, men da de ikke kan tåle syrerregn, er der jo uægteligt et problem.

Gudskelov er der jo altid de kloge "Gnostics". En glemt race, som er kloge nok til at se, at der må gøres noget (planetens svar på Greenpeace). De opfinder så... fanfare... et ben! Benet har den fordel, at det kan fjernstyres til at jonglere med en bold, der kan opsuge noget af den varme, der

udsendes fra de bål, der står rundt omkring i det platformfyldte landskab. Denne varme skal så senere afleveres til "The Tripholys of Nem", så de bedre kan modstå syren.

Nu er der desværre nogle regnorme, skilpadder, snegle og andet godtfolk, der prøver at spænde ben for dig, men du kan heldigvis bruge bolden som værn mod krybet. Senere kommer de traditionelle ekstra-våben ind i billedet.

Selv om spillet er mærkeligt og anderledes, så formår handlingen ikke rigtigt at fænge. Hvis man barberer det underlige plot af, så er der ikke meget andet end et traditionelt platformspil tilbage. Benet er næsten umuligt at styre, spillet er frustrerende svært, og fjenderne særdeles livsfarlige.

Christian

THE FINAL BATTLE

PSS

Vi har set det mindst 10.000 gange før. Mest på film, men desværre også af og til i virkeligheden. Den onde skurk er endelig kommet ned med nakken for alvor, men så - pludselig - vender han tilbage og er endnu værre end før. Dette fænomen ses ofte i forbindelse med begrebet toere, der kan studeres ydeligere i kassen her ved siden af.

The Final Battle er et godt eksempel på fremgangsmåden. I Legend of the Sword fik de gode eventyrere den onde troldmand Suzar lukket inde i en krystallære. Legend of the Sword var et glimrende fantasy-eventyr, og derfor besluttede programmererne at vride bananen og slippe Suzar fri endnu en gang. Behøver jeg at skrive, hvad det gælder om i The Final Battle? Sikkert ikke, men jeg gør det alligevel: Find de magiske krystaller, den magiske stav, det magiske sværd og det magiske skjold (gab!), før du gør det af med Suzar igen.

Legend of the Sword bød på elementer af rollespil, og i toeren har programmererne taget skridtet fuldt ud. Total musestyring, dag- og natcyklus, isometrisk 3D-grafik til hver lokalitet og masser af statistiske oplysninger om dine figurer. Som i ethvert godt rollespil er personerne meget forskellige: En svagelig troldmand, to krigere (der ikke kan løse), en kvinde (oo-er!) og en lille dreng, der er glad for at klatre i træer og kommer med på turen, fordi han ikke har andet at lave.

Musestyringen er ret avanceret, men frem for alt forvirrende. Venstre og højre museknap har ikke samme effekt på en ikon, og det tager ret lang tid, før man for eksempel lærer at "kaste ting efter ting" på den rigtige måde. Desuden kan man klikke på ting direkte på billedet og "trække" dem over i rygsækken. Du kan gemme din position i hukommelsen eller på disk, og så er der -som i forgængeren - automatisk korttegning.

Problemerne er af samme kaliber som i etteren (hvilket betyder: Logiske og gode), men der er ikke særlig mange af dem. Til gengæld vrirler områdene med unødvendigt "affald" i form af glasskår, brækkede pille og dubletter af vigtige objekter. Irriterende! Tekstmængden er nogenlunde uforandret i forhold til Legend of the Sword, og kvaliteten er fin, selv om mit bebrillede øje opfangede flere grimme stavfejl.

Men her kommer hof-bommeren: Spillet er tilsyneladende OVERHOVEDET ikke playtestet! Bugs allevegne! Her kan jeg for eksempel nævne problemet med elevatoren, der kan være flere steder på en gang, hvilket KAN være smart i det virkelige liv, men ikke er det her. Faktisk kan fejlen kun overkommes ved at udnytte en ANDEN fejl i "go to" kommandoen. Surt! Og når en karakter dør, men ikke opdager det selv, er det ikke bare surt, men direkte pinligt!

Jakob

AMIGA

Kr 375

Grafikken er ikke særlig pæn, men der er meget af den, og de fleste objekter er ret tydeligt tegnet. Lyden fører en lignende skyggelivsværelse med cikade-sang og enkelte effekter. Og gameplayet? Væsentligt mere bøvseligt end i forgængeren, på grund af de mange bugs. Køb ikke spillet ubeset!

Grafik 69%

Lyd 66%

Gameplay 44%

OVERALL 48%

COMMODORE 64

Som sin forgænger bliver The Final Battle ikke udgivet til 64'eren. I dette tilfælde kan det dog ikke siges at være noget stort tab.

DEN EVIGE TØR

Der er ikke noget at sige til, at PSS forsøger at lave en efterfølger til Legend of the Sword. Det er helt normalt og lidt ud i lagat. Faktisk prøver mange firmaer at score kassen ved at lave efterfølgere til de store kassasuccesser. Det mest overraskende i denne forbindelse er ikke, at efterfølgeren er en skuffelse, men snarere at den hedder "The Final Battle" og ikke "Legend of the Sword II". I filmverdenen har vi set det med Gremlins, Young Guns, Nightmare on Elm Street bare for at nævne nogle stykker. Et 2-tal efter den oprindelige titel, og så skulle succesen være hjemme.

OK, nogle producenter prøver at variere sig lidt. "Alien" kontra "Aliens" er da lidt anderledes, og titlen "Another 48 hours" er da også en variation. Men det vigtigste - det gammeldags og salgbare navn - er bibeholdt i alle tilfælde.

Sådan er det også lidt i computerspillenes verden, selv om System 3 fik et problem med deres Last Ninja. Spillet blev et kanonhit, og selvfølgelig måtte det følges op. Resultat: Last Ninja II. Vil det så sige, at den første sidste ninja i virkeligheden kun var den næstsidste?!



humanoids above, an exp
of lights transports them
to Suzar.
That's a shadow.
You walk into the room.
Lying near your feet is a

AMIGA - Styresystemet med de mange forskellige ikoner kan godt virke lidt forvirrende.

AMIGA

Det er fortsat et mysterium, om Heatseeker sporer sig ind på Amigaen. Hvis det sker, opfordres alle Amigaejere til at udsende et par låres og foretage en kraftig undvigemanevre...

COMMODORE 64

Bånd kr 169, Disk kr 249

Grafikken er meget pæn, selv om den er lidt grov i kanterne. Lyden er reduceret til uforklarlige blip-lyde, der vist nok skal stamme fra insekterne. Hverken baggrundshistorien eller handlingen får dig til at bruge særlig lang tid på det her spil, der er svært at spille og umuligt at fange seriøst.

Grafik 71%

Lyd 43%

Gameplay 56%

OVERALL 52%

C64 - Et meget anderledes spil, men originalitet er ikke et mål i sig selv.



GAME PLAY

MEAN STREETS

US Gold

Der var ikke meget at lave på kontoret den dag. En stille smøg - efterhånden det eneste, der kunne bringe orden i det kalejdoskop, nogen har valgt at kalde for livet - sendte sin forlængende blå røg op i luften, hvor den langsomt forsvandt, for aldrig at blive set igen.

Der stod hun. Med det samme kunne jeg se, at det drejede sig om en kunde. Desperationen strålede ud af de blå øjne, sensualiteten ud af de røde læber, der langsomt formede ordene: "Er du Tex Murphy?"

Efter formaliteterne kom Sylvia Linsky til sagen. Hendes fader var fundet død under Golden Gate broen. Oplagt selvmord, sagde den dumme stræmer, Steve Clements, som jeg tidligere har beskyllet for at være totalt debil - med rette.

Problemet var nemlig, at den gamle professor Linsky var panisk bange for vand. Nu ville duellen gerne finde frem til sin fars morder - med min hjælp. 10.000 dollars afgjorde sagen. Min gamle far sagde altid, at man ikke skulle sige nej til pistoler eller kvinder, hvis de havde en vis kaliber. Og det havde hun.

Jeg hoppede ud i min speeder, det 21. århundredes største opfindelse næstefter den selvtændende cigaret. Jeg startede med at kode den gamle mands bolig ind, og før jeg kunne nå at sige "Whiskey on the Rocks", var jeg i fuld gang med at undersøge huset for alt muligt. Underlige papirer, tusselbreve, en underlig besked på laserbånd... og der manglede en løber i skakspillet på bordet...

Jeg måtte rundt og udspørge de implicerede. På vejen til Sylvia, mødte jeg en samling tabere,



AMIGA - På jagt efter spor i den afdøde professors bolig. MURDER

C64 - Sylvia er en forkælet yuppie, men godt ser hun ud...

som jeg langsomt gik i gang med at fylde med bly. Da jeg endelig nåede frem, havde Sylvia så korte shorts på, at jeg næsten ikke kunne få vejret. Da jeg spurgte hende ud om de mærkelige papirer, fortalte hun mig om nye adresser, nye oplysninger. Langsomt begyndte tingene at falde på plads...

Her forlader vi Tex Murphy med en vigtig meddelelse: US Gold har netop udgivet et moderne detektivspil, der absolut er spændende! Din opgave er at finde ud af, hvem der tog livet af den gamle, og til din rådighed har du en speeder, en stat penge, nogle hårde kugler, og så ellers din forspumede hjerne. Du skal rundt og udspørge forskellige personer for at få nye brikker til det store puslespil, der viser sig at være langt mere uhyggeligt end som så. Desuden skal du undersøge huse, ved hjælp af en grafikmand og en lang række menuer, og undervejs må du forsvare dig mod diverse skurke.

Selv om spillets enkelte bestanddele sagtens kunne være lavet lidt bedre, så kan man ikke komme uden om atmosfæren, der hænger tykt i luften - en mellemting mellem "Marlowe" og "Blade Runner". Der er gjort meget for også at blande lidt humor ind i det, og det er lykkedes fortrinligt. For eksempel kan du både true og bestikke de personer du møder, hvis du ikke er tilfreds med deres svar. Det kan der dog komme særdeles smertefulde situationer ud af...

Hvis du er på jagt efter et spil, der virkelig holder dig fanger til den sidste lille del af mysteriet er faldet på plads, så behøver du ikke lede længere. Her er spænding nok til masser af timer - med dig bag styreruden.

Christian



AMIGA

Kr 375

Grafikken er mest imponerende i de fremragende digitaliseringer, der virkelig giver et godt indtryk af spillets personligheder. Også lyden er fantastisk godt lavet med digitaliseret tale. Selv om man hører det, og selv om spillet nogen gange er for svært, så ændrer det ikke det faktum, at du her virkelig har med kvalitet at gøre. Snyd ikke dig selv.

Grafik	82%
Lyd	88%
Gameplay	88%
OVERALL	86%

COMMODORE 64

Disk kr 249

Hmm... Programmererne har åbenlyst ikke villet gå på kompromis med lyd og grafik, og har derfor presset spillet ned på fire disketter. I hvilket medfører nærmest ulidelige ventetider, bare du foretager dig det mindste. Men hvis du er af den tålmodige type, skulle der dog stadigvæk være noget at hente. Desværre ingen digitaliseret lyd.

Grafik	83%
Lyd	72%
Gameplay	81%
OVERALL	80%

INTACT

Sphinx AMIGA

Intact er et skydespil, hvor du traditionen tro skal sørge for at ingen fjendtlige installationer forbliver intakte. Skærmen scroller opad, og der er mulighed for at være to spillere på samme tid. Sidstnævnte er absolut det sjoveste, da spillet her udvikler sig til en nådesløs kamp om de creditsymboler, der kommer til syne, når man har skudt et vist antal fjender.

I slutningen af hver level kan man købe ind for

sine hårdt indsamlede credits. Dette sker ved at flyve hen over nogle ikoner, der symboliserer ekstra fire-power, hurtigere rumskibe, skjold og meget andet godt. Har du penge, så kan du få...

Spillet er fra starten ret svært, så det gælder om straks at samle nogle credits, så man kan udskifte sin "ærteløse" med en mere potent lasergevær. Når man først får gang i ekstra-udstyret, bliver spillet til gengæld for let i en overgang, hvorefter det lige pludselig bliver utroligt svært igen. Man kunne godt have ønsket sig en mere gradvis progression i sværhedsgraden.

Intact er alt i alt et solidt skydespil med en underholdende two-player option og et imponerende arsenal af ekstravæben. Ikke det bedste indenfor genren, men absolut heller ikke det værste.

Søren

AMIGA

Kr 375

Grafikken er udmærket og ret varieret, uden dog at byde på den store nytænkning. Lyden er nok det mest usædvanlige i spillet. Den er meget hektisk med underlige, psykodeliske samples, og det er i høj grad musiklæns forlængelse, at Intact placerer sig i den pæne ende af karakterskalaen.

Grafik	69%
Lyd	79%
Gameplay	71%
OVERALL	69%

COMMODORE 64

Sphinx oplyser, at de ikke har planer om nogen C64 version.

Danmarks Første, Største og Eneste Amiga Software klub

ESD er medlem af European Software Distributors, en Europæisk uafhængig sammenslutning, der skaffer dig de billigste priser overhovedet. Bemærk at priser og tilbud mellem de forskellige lande ikke nødvendigvis virer ens. ESD er den sætter virksomhed af Danmarks største Amiga sektion, Euro-trade. Du vil kunne prøve meget af softwaren i Euro-Traders butik i Århus.

Nyt Super tilbud!!! Spil der er markeret med en * til kun 125 kr

Da der er begrænset mængder af disse 125 kr spil kan enkelte titler være udsolgt, hvis dem er tilfældet bør man vælge et andet. De nye titler på vores software liste, er markeret med en **2x, OBS Hinhoger!** Vi har lidt bager til alle titler markeret med en **"H"**. Ring og spørg om priser.

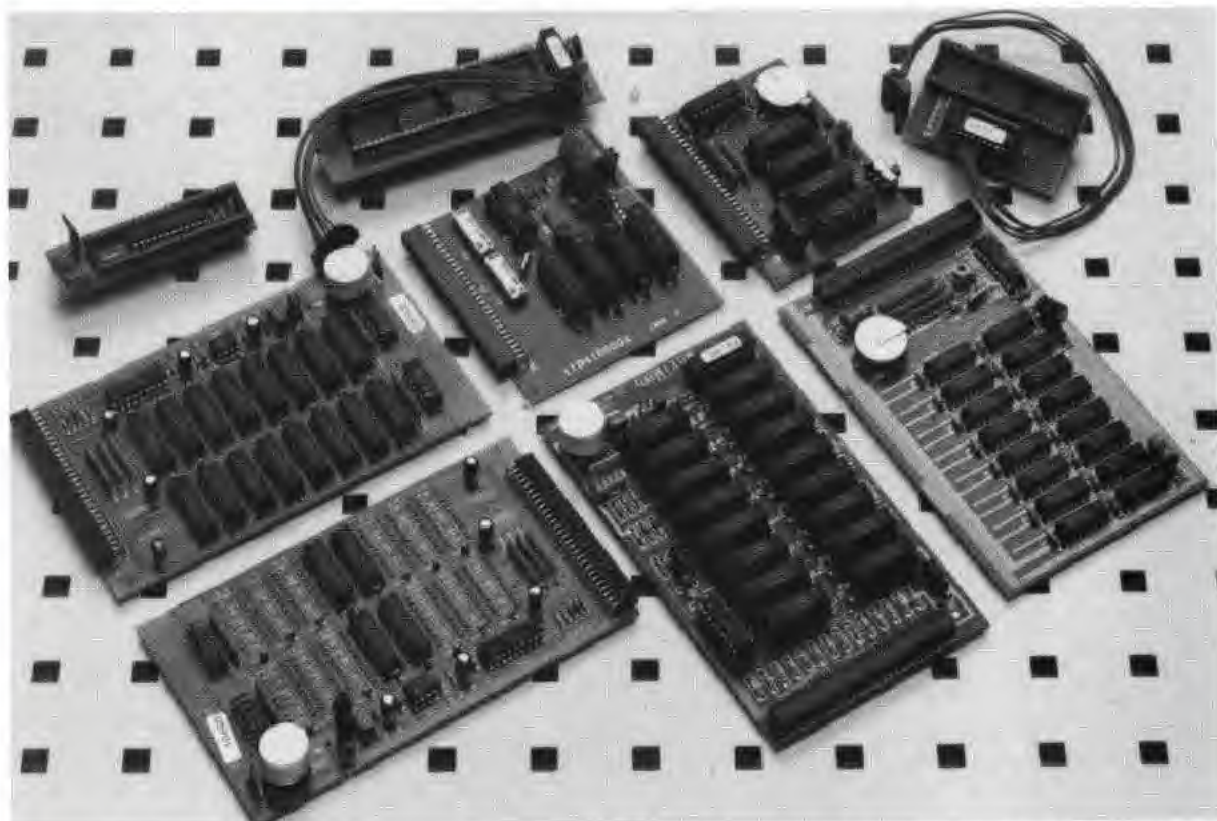
EUROPEAN SOFTWARE DISTRIBUTORS

Tekstbehandling

WordPerfect	195,00
WordPerfect 5.0	195,00
WordPerfect 5.1	195,00
WordPerfect 5.2	195,00
WordPerfect 5.3	195,00
WordPerfect 5.4	195,00

Video & Animation

3D-Professional	495,00
3D-Modeler	175,00
3D-Modeler 2.0	175,00
3D-Modeler 2.1	175,00
3D-Modeler 2.2	175,00
3D-Modeler 2.3	175,00
3D-Modeler 2.4	175,00
3D-Modeler 2.5	175,00
3D-Modeler 2.6	175,00
3D-Modeler 2.7	175,00
3D-Modeler 2.8	175,00
3D-Modeler 2.9	175,00
3D-Modeler 3.0	175,00
3D-Modeler 3.1	175,00
3D-Modeler 3.2	175,00
3D-Modeler 3.3	175,00
3D-Modeler 3.4	175,00
3D-Modeler 3.5	175,00
3D-Modeler 3.6	175,00
3D-Modeler 3.7	175,00
3D-Modeler 3.8	175,00
3D-Modeler 3.9	175,00
3D-Modeler 4.0	175,00
3D-Modeler 4.1	175,00
3D-Modeler 4.2	175,00
3D-Modeler 4.3	175,00
3D-Modeler 4.4	175,00
3D-Modeler 4.5	175,00
3D-Modeler 4.6	175,00
3D-Modeler 4.7	175,00
3D-Modeler 4.8	175,00
3D-Modeler 4.9	175,00
3D-Modeler 5.0	175,00
3D-Modeler 5.1	175,00
3D-Modeler 5.2	175,00
3D-Modeler 5.3	175,00
3D-Modeler 5.4	175,00
3D-Modeler 5.5	175,00
3D-Modeler 5.6	175,00
3D-Modeler 5.7	175,00
3D-Modeler 5.8	175,00
3D-Modeler 5.9	175,00
3D-Modeler 6.0	175,00
3D-Modeler 6.1	175,00
3D-Modeler 6.2	175,00
3D-Modeler 6.3	175,00
3D-Modeler 6.4	175,00
3D-Modeler 6.5	175,00
3D-Modeler 6.6	175,00
3D-Modeler 6.7	175,00
3D-Modeler 6.8	175,00
3D-Modeler 6.9	175,00
3D-Modeler 7.0	175,00
3D-Modeler 7.1	175,00
3D-Modeler 7.2	175,00
3D-Modeler 7.3	175,00
3D-Modeler 7.4	175,00
3D-Modeler 7.5	175,00
3D-Modeler 7.6	175,00
3D-Modeler 7.7	175,00
3D-Modeler 7.8	175,00
3D-Modeler 7.9	175,00
3D-Modeler 8.0	175,00
3D-Modeler 8.1	175,00
3D-Modeler 8.2	175,00
3D-Modeler 8.3	175,00
3D-Modeler 8.4	175,00
3D-Modeler 8.5	175,00
3D-Modeler 8.6	175,00
3D-Modeler 8.7	175,00
3D-Modeler 8.8	175,00
3D-Modeler 8.9	175,00
3D-Modeler 9.0	175,00
3D-Modeler 9.1	175,00
3D-Modeler 9.2	175,00
3D-Modeler 9.3	175,00
3D-Modeler 9.4	175,00
3D-Modeler 9.5	175,00
3D-Modeler 9.6	175,00
3D-Modeler 9.7	175,00
3D-Modeler 9.8	175,00
3D-Modeler 9.9	175,00
3D-Modeler 10.0	175,00
3D-Modeler 10.1	175,00
3D-Modeler 10.2	175,00
3D-Modeler 10.3	175,00
3D-Modeler 10.4	175,00
3D-Modeler 10.5	175,00
3D-Modeler 10.6	175,00
3D-Modeler 10.7	175,00
3D-Modeler 10.8	175,00
3D-Modeler 10.9	175,00
3D-Modeler 11.0	175,00
3D-Modeler 11.1	175,00
3D-Modeler 11.2	175,00
3D-Modeler 11.3	175,00
3D-Modeler 11.4	175,00
3D-Modeler 11.5	175,00
3D-Modeler 11.6	175,00
3D-Modeler 11.7	175,00
3D-Modeler 11.8	175,00
3D-Modeler 11.9	175,00
3D-Modeler 12.0	175,00
3D-Modeler 12.1	175,00
3D-Modeler 12.2	175,00
3D-Modeler 12.3	175,00
3D-Modeler 12.4	175,00
3D-Modeler 12.5	175,00
3D-Modeler 12.6	175,00
3D-Modeler 12.7	175,00
3D-Modeler 12.8	175,00
3D-Modeler 12.9	175,00
3D-Modeler 13.0	175,00
3D-Modeler 13.1	175,00
3D-Modeler 13.2	175,00
3D-Modeler 13.3	175,00
3D-Modeler 13.4	175,00
3D-Modeler 13.5	175,00
3D-Modeler 13.6	175,00
3D-Modeler 13.7	175,00
3D-Modeler 13.8	175,00
3D-Modeler 13.9	175,00
3D-Modeler 14.0	175,00
3D-Modeler 14.1	175,00
3D-Modeler 14.2	175,00
3D-Modeler 14.3	175,00
3D-Modeler 14.4	175,00
3D-Modeler 14.5	175,00
3D-Modeler 14.6	175,00
3D-Modeler 14.7	175,00
3D-Modeler 14.8	175,00
3D-Modeler 14.9	175,00
3D-Modeler 15.0	175,00
3D-Modeler 15.1	175,00
3D-Modeler 15.2	175,00
3D-Modeler 15.3	175,00
3D-Modeler 15.4	175,00
3D-Modeler 15.5	175,00
3D-Modeler 15.6	175,00
3D-Modeler 15.7	175,00
3D-Modeler 15.8	175,00
3D-Modeler 15.9	175,00
3D-Modeler 16.0	175,00
3D-Modeler 16.1	175,00
3D-Modeler 16.2	175,00
3D-Modeler 16.3	175,00
3D-Modeler 16.4	175,00
3D-Modeler 16.5	175,00
3D-Modeler 16.6	175,00
3D-Modeler 16.7	175,00
3D-Modeler 16.8	175,00
3D-Modeler 16.9	175,00
3D-Modeler 17.0	175,00
3D-Modeler 17.1	175,00
3D-Modeler 17.2	175,00
3D-Modeler 17.3	175,00
3D-Modeler 17.4	175,00
3D-Modeler 17.5	175,00
3D-Modeler 17.6	175,00
3D-Modeler 17.7	175,00
3D-Modeler 17.8	175,00
3D-Modeler 17.9	175,00
3D-Modeler 18.0	175,00
3D-Modeler 18.1	175,00
3D-Modeler 18.2	175,00
3D-Modeler 18.3	175,00
3D-Modeler 18.4	175,00
3D-Modeler 18.5	175,00
3D-Modeler 18.6	175,00
3D-Modeler 18.7	175,00
3D-Modeler 18.8	175,00
3D-Modeler 18.9	175,00
3D-Modeler 19.0	175,00
3D-Modeler 19.1	175,00
3D-Modeler 19.2	175,00
3D-Modeler 19.3	175,00
3D-Modeler 19.4	175,00
3D-Modeler 19.5	175,00
3D-Modeler 19.6	175,00
3D-Modeler 19.7	175,00
3D-Modeler 19.8	175,00
3D-Modeler 19.9	175,00
3D-Modeler 20.0	175,00
3D-Modeler 20.1	175,00
3D-Modeler 20.2	175,00
3D-Modeler 20.3	175,00
3D-Modeler 20.4	175,00
3D-Modeler 20.5	175,00
3D-Modeler 20.6	175,00
3D-Modeler 20.7	175,00
3D-Modeler 20.8	175,00
3D-Modeler 20.9	175,00
3D-Modeler 21.0	175,00
3D-Modeler 21.1	175,00
3D-Modeler 21.2	175,00
3D-Modeler 21.3	175,00
3D-Modeler 21.4	175,00
3D-Modeler 21.5	175,00
3D-Modeler 21.6	175,00
3D-Modeler 21.7	175,00
3D-Modeler 21.8	175,00
3D-Modeler 21.9	175,00
3D-Modeler 22.0	175,00
3D-Modeler 22.1	175,00
3D-Modeler 22.2	175,00
3D-Modeler 22.3	175,00
3D-Modeler 22.4	175,00
3D-Modeler 22.5	175,00
3D-Modeler 22.6	175,00
3D-Modeler 22.7	175,00
3D-Modeler 22.8	175,00
3D-Modeler 22.9	175,00
3D-Modeler 23.0	175,00
3D-Modeler 23.1	175,00
3D-Modeler 23.2	175,00
3D-Modeler 23.3	175,00
3D-Modeler 23.4	175,00
3D-Modeler 23.5	175,00
3D-Modeler 23.6	175,00
3D-Modeler 23.7	175,00
3D-Modeler 23.8	175,00
3D-Modeler 23.9	175,00
3D-Modeler 24.0	175,00
3D-Modeler 24.1	175,00
3D-Modeler 24.2	175,00
3D-Modeler 24.3	175,00
3D-Modeler 24.4	175,00
3D-Modeler 24.5	175,00
3D-Modeler 24.6	175,00
3D-Modeler 24.7	175,00
3D-Modeler 24.8	175,00
3D-Modeler 24.9	175,00
3D-Modeler 25.0	175,00
3D-Modeler 25.1	175,00
3D-Modeler 25.2	175,00
3D-Modeler 25.3	175,00
3D-Modeler 25.4	175,00
3D-Modeler 25.5	175,00
3D-Modeler 25.6	175,00
3D-Modeler 25.7	175,00
3D-Modeler 25.8	175,00
3D-Modeler 25.9	175,00
3D-Modeler 26.0	175,00
3D-Modeler 26.1	175,00
3D-Modeler 26.2	175,00
3D-Modeler 26.3	175,00
3D-Modeler 26.4	175,00
3D-Modeler 26.5	175,00
3D-Modeler 26.6	175,00
3D-Modeler 26.7	175,00
3D-Modeler 26.8	175,00
3D-Modeler 26.9	175,00
3D-Modeler 27.0	175,00
3D-Modeler 27.1	175,00
3D-Modeler 27.2	175,00
3D-Modeler 27.3	175,00
3D-Modeler 27.4	175,00
3D-Modeler 27.5	175,00
3D-Modeler 27.6	175,00
3D-Modeler 27.7	175,00
3D-Modeler 27.8	175,00
3D-Modeler 27.9	175,00
3D-Modeler 28.0	175,00
3D-Modeler 28.1	175,00
3D-Modeler 28.2	175,00
3D-Modeler 28.3	175,00
3D-Modeler 28.4	175,00
3D-Modeler 28.5	175,00
3D-Modeler 28.6	175,00
3D-Modeler 28.7	175,00
3D-Modeler 28.8	175,00
3D-Modeler 28.9	175,00
3D-Modeler 29.0	175,00
3D-Modeler 29.1	175,00
3D-Modeler 29.2	175,00
3D-Modeler 29.3	175,00
3D-Modeler 29.4	175,00
3D-Modeler 29.5	175,00
3D-Modeler 29.6	175,00
3D-Modeler 29.7	175,00
3D-Modeler 29.8	175,00
3D-Modeler 29.9	175,00
3D-Modeler 30.0	175,00
3D-Modeler 30.1	175,00
3D-Modeler 30.2	175,00
3D-Modeler 30.3	175,00
3D-Modeler 30.4	175,00
3D-Modeler 30.5	175,00
3D-Modeler 30.6	175,00
3D-Modeler 30.7	175,00
3D-Modeler 30.8	175,00
3D-Modeler 30.9	175,00
3D-Modeler 31.0	175,00
3D-Modeler 31.1	175,00
3D-Modeler 31.2	175,00
3D-Modeler 31.3	175,00
3D-Modeler 31.4	175,00
3D-Modeler 31.5	175,00
3D-Modeler 31.6	175,00
3D-Modeler 31.7	175,00
3D-Modeler 31.8	175,00
3D-Modeler 31.9	175,00
3D-Modeler 32.0	175,00
3D-Modeler 32.1	175,00
3D-Modeler 32.2	175,00
3D-Modeler 32.3	175,00
3D-Modeler 32.4	175,00
3D-Modeler 32.5	175,00
3D-Modeler 32.6	175,00
3D-Modeler 32.7	175,00
3D-Modeler 32.8	175,00
3D-Modeler 32.9	175,00
3D-Modeler 33.0	175,00
3D-Modeler 33.1	175,00
3D-Modeler 33.2	175,00
3D-Modeler 33.3	175,00
3D-Modeler 33.4	175,00
3D-Modeler 33.5	175,00
3D-Modeler 33.6	175,00
3D-Modeler 33.7	175,00
3D-Modeler 33.8	175,00
3D-Modeler 33.9	175,00
3D-Modeler 34.0	175,00
3D-Modeler 34.1	175,00
3D-Modeler 34.2	175,00
3D-Modeler 34.3	175,00
3D-Modeler 34.4	175,00
3D-Modeler 34.5	175,00
3D-Modeler 34.6	175,00
3D-Modeler 34.7	175,00
3D-Modeler 34.8	175,00
3D-Modeler 34.9	175,00
3D-Modeler 35.0	175,00
3D-Modeler 35.1	175,00
3D-Modeler 35.2	175,00
3D-Modeler 35.3	175,00
3D-Modeler 35.4	175,00
3D-Modeler 35.5	175,00
3D-Modeler 35.6	175,00
3D-Modeler 35.7	175,00
3D-Modeler 35.8	175,00
3D-Modeler 35.9	175,00
3D-Modeler 36.0	175,00
3D-Modeler 36.1	175,00
3D-Modeler 36.2	175,00
3D-Modeler 36.3	175,00
3D-Modeler 36.4	175,00
3D-Modeler 36.5	175,00
3D-Modeler 36.6	175,00
3D-Modeler 36.7	175,00
3D-Modeler 36.8	175,00
3D-Modeler 36.9	175,00
3D-Modeler 37.0	175,00
3D-Modeler 37.1	175,00
3D-Modeler 37.2	175,00
3D-Modeler 37.3	175,00
3D-Modeler 37.4	175,00
3D-Modeler 37.5	175,00
3D-Modeler 37.6	175,00
3D-Modeler 37.7	175,00
3D-Modeler 37.8	175,00
3D-Modeler 37.9	175,00
3D-Modeler 38.0	175,00
3D-Modeler 38.1	175,00
3D-Modeler 38.2	175,00
3D-Modeler 38.3	175,00
3D-Modeler 38.4	175,00
3D-Modeler 38.5	175,00
3D-Modeler 38.6	175,00
3D-Modeler 38.7	175,00
3D-Modeler 38.8	175,00
3D-Modeler 38.9	175,00
3D-Modeler 39.0	175,00
3D-Modeler 39.1	175,00
3D-Modeler 39.2	175,00
3D-Modeler 39.3	175,00
3D-Modeler 39.4	175,00
3D-Modeler 39.5	175,00
3D-Modeler 39.6	175,00</



Få RAM på Amigaen

Amiga 500 er "kun" født med 512Kb RAM, til forskel fra storebror A2000. Og mange programmer idag skal bruge mindst 1Mb for at virke - så for at få det fulde udbytte af sin 500'er, må man investere i minimum 512Kb ekstra. Vi ser her nærmere på 6 RAM-udvidelser.

Af Bo Jørgensen

I de gode "gamle" dage, da Amiga 1000 blev introduceret på disse breddegrader, var en hukommelseskapacitet på 256 kilobytes nok til at de fleste programmer kunne køre (der var kun en håndfuld). Men det varede ikke længe. Efter nogle måneder på markedet dukkede nye RAM-hungrende programmer op, som ikke kunne nøjes med de 256 K. Problemet var dog hurtigt og rimeligt billigt klaret. En RAM-udvidelse på yderligere 256 Kb, og alle var glade igen. I hvertfald i et stykke tid.

Men udviklingen gik hurtigt og A1000 udgik af produktionen. A500 og A2000 blev lanceret med henholdsvis 512 Kb og 1 Megabyte RAM, og herefter gik det stærkt. Både A500 og specielt A2000 er "åbne" computere, hvor der også er tænkt på RAM-problematikken. I bunden på A500 er der plads til et RAM-kort (typisk 512K) og 2000'eren har faktisk næsten ingen begrænsninger mht. udvidelser.

Et voksende behov for RAM

Behovet for yderligere ekstra RAM er efterhånden helt klart. Multitasking (mulighed for at arbej-

de med flere programmer samtidig), avanceret grafik, måske med animationer (Deluxe Paint III), Desktop Publishing (Professional Page - 3Mb anbefales), spil (F-16 Falcon, It Came From the Desert) alt dette og meget mere kræver mindst 1 MegaByte RAM, og det er nok sandsynlig at denne udvikling fortsætter. Misforstå mig nu ikke, Amiga 500 er en suveræn computer, også med den forholdsvis begrænsede hukommelseskapacitet den har, men et faktum er det dog, at behovet for RAM stiger i takt med programmernes kompleksitet og den enkelte brugers avancement. Måske vil Commodore i nær fremtid sluse Amigaer (500'ere) ud til forbrugerne, Amigaer med 1 Mb RAM indbygget. På samme måde som de i al ubemærket udvidede Amigaerne med den nye FATAGNUS chip. Det vil fremtiden vise.

Flere forskellige typer RAM

Der findes flere forskellige typer RAM-udvidelser, og vi skal i det følgende se på, hvad de står for, installeringen af dem og selvfølgelig prisen. Inden man køber er

det vigtigt at gøre sig et par ting klart først:

- Hvor meget RAM kræver de aktuelle programmer for at kunne køre ordentligt (hvor meget anbefaler softwarefirmaet?)

- Skal udvidelsen indeholde ur?
- Er der behov for en on/off-kontakt? - Og hvad må den koste?

SupraRam 500

Vend Amigaen om, lirk beskyttelsespladen af og placer printet på rette plads. Sæt pladen på plads igen, tænd computeren og indgangen er åbnet for en række nye hukommelseskrævende processer. SupraRam er et lille print med indbygget ur/kalender (med batteri) og 16 RAM kredse loddet direkte på printet. Det sidste kan måske være en ulempe, hvis man senere ønsker at bruge disse kredse til at udbygge andre udvidelser med. Dermed følger heller ikke nogen on/off kontakt, så skulle man støde ind i programmer, der ikke kører med denne udvidelse, er det altså nødvendigt at afmontere printet igen eller selv montere en kontakt.

Prisen ligger i den rigtige ende - et lille stykke under en tudse, nærmere bestemt 895,00 kr.

Forhandler: Euro-Trade, tlf. 86 16 61 11

MiniMax 500

Det tyske firma Gigatron har flere produkter på markedet når det gælder RAM udvidelser. MiniMax 500 installeres ligesom SupraRam i bunden af Amigaen. I den medfølgende vejledning er der en 4 siders vejledning med udførlig information og illustrative billeder. Det interessante ved dette produkt er, at hvis der senere opstår behov for yderligere udvidelse - ja, så er det bare at investere i nogle RAM kredse (samt en Gary og CPU adaptor) og montere dem i de dertil indrettede sokler. Faktisk er det muligt at udvide dette modul helt op til 2.0 Mb, og med de 512 der er til stede i forvejen bliver resultatet 2.5 Mb intern RAM, eller 1Mb Chip-RAM og 1.5 Mb fast-RAM.

MiniMax kan udbygges helt efter egne ønsker. MiniMax 500 til alle ældre A500 (med den "gamle" FatAgnus) og kickstart 1.2 eller 1.3) med plads til max 1.8 Mb RAM, og MiniMax Plus (incl. Gary) som er til den nye A500 (med BigFatAgnus, kickstart 1.3), med plads til 2.0 Mb RAM.

Priser: MiniMax m. 512 Kb: 1195,00 kr.

MiniMax m. 1.8 Mb, incl. Gary: 2595,00 kr.

Gary eller CPU adaptor:

348,00kr.

Forhandler: Banzhaf Tlf. 45 93 44 11

MaxiMem

Fra Alcotini har vi fået et andet spændende produkt kaldet MaxiMem. Det minder i opbygning meget om MiniMax. Også her har vi et meget åbent modul som senere kan udvides efter behov, helt op til 1.8/2.0 Mb, i trin på 512 Kb. Den billigste udgave af MaxiMem har 512 Kb (med kontakt og ur) og den monteres under Amigaen (5 min.). Når og hvis behovet ændrer sig, kan MaxiMem udbygges til 1Mb. Det betyder en investering i en Gary adaptor, som skal indbygges i computeren, samt 4 RAM kredse som skal placeres i de tomme sokler på MaxiMem.

Gary adaptoren er nødvendig ved alle udvidelser på 1Mb og derudover. Vejledningen som følger med produktet beskriver meget omhyggeligt hele processen og så er den på DANSK (et stort plus til AmiTech).

Hvis 1Mb ikke kan opfylde de stadigt større og større krav til RAM størrelsen, så vil yderligere 4 RAM kredse (512Kb) øge kapaciteten til 1,5 Mb. Det skal dog lige nævnes, at den konfiguration ikke virker med kickstart 1.2. Men det er dog kun et lille problem, der klares med en ekstra tur til forhandleren. En kickstart koster ca. 250,00 kr.

Men som omtalt i starten kan MaxiMem udvides til hele 1.8 Mb. 4 nye RAM kredse (nu er der ikke plads til flere) monteres og slutresultatet er nu blevet 1.8 Mb. For at udnytte de sidste 0.2 Kb er det nødvendigt at installere en CPU adaptor, på samme måde som Gary printet, i 68000 soklen. Et andet aspekt ved MaxiMem er muligheden for at flytte 512 Kb af FastMem, så de bliver til ChipMem. Disse ChipMem kan dog kun fremkomme, hvis Amigaen er udstyret med en 8372A Big Fat Agnus (samt Gary og CPU adaptor). Hvis dette ikke er tilfældet, kan de nyere Amiga 500'ere (rev.5 og højere) opdatere Agnus 8371 til Agnus 8372A. Med i MaxiMem pakken følger en on/off kontakt, der kan tilsluttes, og der kan startes op med eller uden ekstra RAM. En fiks detalje er, at kontakten ikke behøves og uden den monteret,

vil RAM'en været slået til hele tiden. De fleste andre fabrikater kræver, at kontakten SKAL monteres, og at man via den vælger, om den skal være on/off.

MiniMem

MiniMem er MaxiMem's "lillebror". Et lille print som øger Amigaens 512Kb til 1Mb. Den monteres nemt i bunden af Amigaen og indeholder både kontakt og ur. RAMkredsene sidder i sokler og kan nemt afmonteres og bruges andre steder, i fald det ønskes. Det er ikke muligt at udbygge MiniMem som det er tilfældet med MaxiMem.

Priser:

MiniMem 699.00 kr.

MaxiMem 999.00 kr.

Gary adaptor 349.00 kr.

CPU adaptor 399.00 kr.

4 RAMkredse (512) 399.00 kr.

Forhandler: ALCOTINI, tlf. 86 22 06 11

GoldenImage

Dette produkt er helt i stil med MiniMem, dvs. med kontakt og indbygget batteribackup'et ur. Monteringen er ligesom de øvrige 512 Kb udvidelser yderst ukompliceret. Pas på at de mange ben kommer rigtig på plads og ikke bøjer eller i værste fald knækker. RAMkredsene er også her i sokler - så de kan nemt afmonteres og bruges andre steder.

Pris: GoldenImage 699.00 kr.

Forhandler: ALCOTINI

Micromegs

Her lige før deadline fik vi endnu et produkt ind af døren. En RAM-udvidelse på de 512 Kb. Micromegs, fra Graffiti Data er nok den mindste RAMudvidelse der er ude i øjeblikket. Den sættes nemt i stikket under Amigaen (som de andre), og den interne RAM er nu på godt 1 Mb (1024 Kb). Der er ingen on/off kontakt med, så hvis et program ikke fungerer med dette RAMkort så er det nødvendigt at afmontere kortet igen - lidt ærgeligt, men ærlig talt er jeg ikke stødt på nogle programmer der ikke fungerer. RAMkredsene sidder i sokler, så de kan nemt skiftes ud. Også dette kort har ur/kalender som stilles via preferencen og/eller opstartsequencen. Manualen er på et enkelt A4 ark, og det fortæller kort (på engelsk) om hvordan man skal installere og bruge Micromegs.

Pris: 895,00 kr.

Forhandler: Graffiti Data,

tlf. 86 82 18 55

Et spørgsmål om behov

En egentlig konklusion på denne lille test hører ikke hjemme her. Det er et spørgsmål om at gøre sig sine behov og pengepung helt klar, og så vælge. Alle produktene fungerer fint og de små 512 Kb udvidelser er utrolig enkle at montere. Derimod kan det være lidt besværligt, især for novicer på dette område, at afmontere/montere Gary og CPU adaptererne, men her er der meget hjælp at hente i de medfølgende beskrivelser. Især det lille dansksprogede hæfte fra AmiTech (MaxiMem) giver en strålende vejledning/forklaring i både selve monteringen og den egentlige brug af udvidelsen.

Det er synd og skam at gode gedigne produkter ikke ALTID har en dansk vejledning vedlagt. De fleste danske Amiga-forhandlere har både laserprinter, DTP programmer og knowhow, så det skulle ikke være noget problem selv at lave gode danske manualer.



INSIDER II
1.5Mb. Ramudvidelse
til AMIGA 1000
OK monteret!
Nem at installere
uden lodning.
Autokonfig. under 1.2
eller over.
Indeholder UR/kalender
Medfølger software

2.295,-
incl. moms.

Ved bestilling
fuldt monteret,
installerer vi
RAMkortet uden
ekstra omkost.

SKETCHMASTER 12"x12"
Tegnebræt til A2000/A3000
Leveres både m. 4-knaps cursor
og Pen
Kompatibelt med alt software.
Ingen strømforsyning,
kører på RS232 porten.
Fås også i 12"x18" model.
Kører både på Amiga og IBM.

4.995,-
incl. moms.

GRAFFITI/DATA
Nørreskov Bakke 14 · 8600 Silkeborg
Tlf. 86 82 18 55

ABSOLUT AMIGA

AMIGA 2000



OBS! NY PRIS!!!

AMIGA 2000.....11995,-

TILBEHØR TIL AMIGA 2000

3.5" DISKETTEDREV1195,-
XT-KIT.....3175,-
AT-KIT.....6650,-
INTERN GENLOCK2435,-
20 MB HARDDISK3875,-
40 MB HARDDISK6100,-
2 MB RAM-KORT2665,-
8 MB RAM-KORT6785,-
68020 ACC. KORT9760,-
68030 ACC. KORT10980,-

MONITORER

COMMODORE 1084S2995,-
PHILIPS 8833-II2895,-
PHILIPS MONOCROME.....1095,-

PRINTERE

STAR LC10 COLOUR2695,-
STAR LC 201995,-
STAR LC 24-10.....3295,-
STAR LC 24-200.....4495,-
STAR LC 24-200C4875,-
STAR LC 200 COLOUR3495,-

MATRIX PRINTERE LEVERES MED DK MA-
NUAL+KABEL

STAR LASER LS-8II
DEN NYE! 8 SIDER/MIN
OG 1 MB RAM12195,-

NYHED!

Star printere nu med 2 års garanti.

CITIZEN 120D.....1995,-
FUJITSU SP320Q.....4870,-
OLYMPIA ESW 10002995,-
MPS 12301695,-
MPS 15002595,-

JOYSTICKS

THE ARCADE.....260,-
THE ARCADE TURBO340,-
THE BOSS.....199,-
RED BALL.....329,-
SUPER THREE WAY395,-
SUPER PRO AUTOFIRE.....295,-

NASHUA DISKBOX

12 stk. 5,25" DS DD-
disketter
1 stk. rensediskete
1 stk. filtpen

TILBUD!! 110,-

DISKDREV

CUMANA 3,5" DISKDREV
TÆND/SLUK & BUS.....1195,-
CUMANA 5,25" DISKDREV
TÆND/SLUK & BUS.....1595,-
COMMODORE SLIMLINE 3,5"
DISKDREV.....1395,-

DISKETTER

3.5 NO NAME129,-
5,25 NO NAME79,-
BASF 3,5.....169,-
BASF 5,25.....98,-

ESSELTE 3,5169,-
ESSELTE 5,2598,-

HØR PÅ 100 STK. PRISER!!

A590 HARDDISK

COMMODORE A590
20MB, MED MULIGHED FOR
2 MB RAM UDV.4795,-
RAM PR. STK. 512KB395,-

STARTER KIT

AMIGA 500
KINDWORDS 2.0, FUSION PAINT,
KICK OFF 1, F18 INTERCEPTOR,
INDY ACTION GAME4495,-

INDSTIKSKORT A500

EPROMMBRÆNDER1595,-
EPROMMKORT 1 MB.....695,-
EPROMMBANK1495,-
DMA-PORT KABEL495,-
DMA-PORT FORLÆNGER195,-
DMA-PORT EXPANDER585,-
NORDIC POWER CART.....1195,-
ACTION REPLAY1195,-
COMMODORE A501995,-
REX 512KB RAM UDV.895,-
MAXIMEM 512KB UDV1195,-
GARY ADAPTOR.....348,-
CPU ADAPTOR398,-
RAM KREDSE 512KB.....395,-

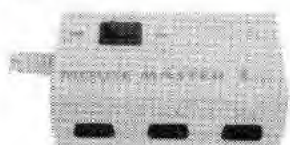
MUSIK & LYD

DATel SOUND SAMPLER1495,-
AMITECH SAMPLER.....795,-
DATel MIDI INTERFACE.....695,-
ALCOTINI SOUND SAMPLER .795,-
CREATIVE SOUND SAMPLER 849,-
PRO SOUND DESIGNER.....1285,-
INTERSOUND895,-

DIVERSE TILBEHØR

AMIGA TV MODULATOR.....295,-
MUSSEMÅTTER.....78,-

MOUSEMASTER



MOUSEMASTER

JOYSTICK/MUS OMSKIFTER ..	395,-
MULTI PLAYER KABEL	225,-
A10 STEREO HØJTALERE TIL	
ALLE AMIGA MODELLER	385,-
STØVLÅG TIL A500	150,-
DISKBOX 3.5 80 STK	110,-

PHILIPS TV-TUNER



PHILIPS TV-TUNER	995,-
BOOT SELECTOR	98,-
KICKSTART OMSKIFTER	295,-
DISKBOX 5,25" ELLER 3,5"	110,-
ESSELTE DISKETTEBOX 3,5"	
60 STK	195,-
ESSELTE DISKETTEBOX 5,25	
60 STK	150,-

**AMIGA 500
HUGO PAKKE**

- AMIGA 500
- A 501 RAM UDVIDELSE
- SPILLET HUGO
- 5 SJOVE SPIL

JULETILBUD!! 4995,-

**BRUGERPRO-
GRAMMER**

INTERWORD	895,-
INTERSPREAD	895,-
HAICALC	395,-
THE WORKS	995,-
DISKMASTER	545,-
WORDPERFECT 4.1	1995,-
EXCELLENCE	3495,-
SUPERBASE PERSONAL DK ..	995,-
AMIGA BUDGET	595,-
AMIGA TIPS	995,-
AMIGA LOTTO	695,-

**PROGRAM-
MERINGSSPROG**

AMIGA COMAL	995,-
INTERASM	895,-
LATTICE C 5.5	2995,-

KOMMUNIKATION

TELEDATA PAKKE

Datacom 2400 baud modem	
AMIGA Prestel program	
Teledata abonnement	1885,-

TORNADO 2400B MODEM	2295,-
MINI MODEM 1600	1695,-
ONLINE KOMM. PRG.	1195,-

VIDEO/GRAFIK

FLATBED SCANNER	5995,-
HÅNDSKANNER	2995,-
VECON 3.0	4295,-
DELUXE PAINT III	895,-
DIGI PAINT	795,-
DIGI PAINT 3.0	1595,-



DIGI VIEW 3.0	1995,-
DIGI VEIW 4.0	2495,-
PHOTON PAINT 2	695,-
TV TEKST	1595,-
TV SHOW	1295,-
PRO VIDEO PLUS	3995,-
PROFESSIONEL PAGE 1.3	2495,-
PROFESSIONEL DRAW 2.0 ..	1165,-

**AMIGA 500
PC XT-KIT**

TILBUD

Indstikskort med:
8MHz Clockfrequence •
512Kb Ram i Amiga mode
700Kb Ram i PC mode Dos
4.01 med SHELL

TILBUD!! 3995,-



Besøg også
vores nye
Creative Center.

Istedgade 110

POSTORDRE

**Vores telefon svarer
hele døgnet**

Alle priser er inkl. moms

BELAFON

Istedgade 79 · 1650 København V
Tlf. 31 31 02 73 · Fax 31 24 19 50

CPU

✓ AMIGA

HVOR AMIGA-FOLK ER KOMMER AMIGA-FOLK TIL

AMIGA 2000

- ☆ 1 MB CHIP RAM
- ☆ MUS
- ☆ 880 KByte 3.5" Diskdrev
- ☆ C1084S farvemonitor
- ☆ 4 lydkanaler 2/2 stereo
- ☆ Workbench 1.3 Disk

NY Pris: **11.995,-**
StudiePris: **10.300,-**

A2088 PC-XT KORT

- ☆ 512 KByte RAM
- ☆ 360 KByte 5.25" Diskdrev
- ☆ MS-DOS 4.01

NY Pris: **3.172,-**
StudiePris: **2.855,-**

A2286 PC-AT KORT

- ☆ 1 MB RAM
- ☆ 1,2 MB 5.25" Diskdrev
- ☆ MS-DOS 4.01

NY Pris: **6.649,-**
StudiePris: **5.984,-**

A2092 HARDDISK

- ☆ 20 MB 3.5" HARDDISK
- ☆ Autoboot med KickStart 1.3
- ☆ SCSI interface

NY Pris: **3.898,-**
StudiePris: **3.507,-**

A2091-40 HARDDISK

- ☆ 50 MB 3.5" HARDDISK
- ☆ Autoboot med KickStart 1.3
- ☆ SCSI interface
- ☆ Plads til 2MBRAM

NY Pris: **6.100,-**
StudiePris: **5.490,-**

A2058-2/8 RAM KORT

- ☆ 2 MB RAM
 - ☆ med plads til 8 MB RAM i alt
- NY Pris: **2.666,-**
StudiePris: **2.398,-**
- ☆ 8 MB RAM
- NY Pris: **6.784,-**
StudiePris: **6.106,-**

A2620 Acceleratorkort

- ☆ 68020 CPU, 14 MHz.
- ☆ 2 Mbyte 32-bit RAM
- ☆ 68881 FPU & 68851 MMU

NY Pris: **9.760,-**
StudiePris: **8.784,-**

A2630 Acceleratorkort

- ☆ 68030 CPU, 25 MHz.
- ☆ 2 Mbyte 32-bit RAM
- ☆ 68881 FPU (MMU I 68030)

NY Pris: **10.980,-**
StudiePris: **9.882,-**

A2301 Genlock

- ☆ RGB & FarveComposite output

NY Pris: **2.434,-**
StudiePris: **2.190,-**



A500 RAM-udvidelse RM550C

- ☆ 512 K Ram udvidelse
- ☆ Real-time UR med batteribackup
- ☆ Extern afbryder

Pris Tilbud Kun: **698,-**

ROCTEC MOUSE

- ☆ Microswiche

Pris Tilbud kun: **198,-**

JIN MOUSE

- ☆ Microswiche
- ☆ Musmåtte
- ☆ 280 DPI

Pris kun: **298,-**

GoldenIMAGE OPTISK MUS

- ☆ Microswiche
- ☆ Musmåtte
- ☆ 250 DPI

Pris Tilbud kun: **598,-**

ROCTEC CORDLESS MOUSE

- ☆ Microswiche
- ☆ Fri for ledning

Pris Tilbud kun: **698,-**

MUSEMÅTTE

- ☆ Fås i rød eller blå

Pris kun: **78,-**

MUSEOMSKIFTER

- ☆ Omskifter mellem mus & joystick

Pris kun: **248,-**



A590 HARDDISK

- ☆ 20 MB SCSI HardDisk
- ☆ Autoboot med Kick Start 1.3
- ☆ Plads til 2 MB Ram

Pris Tilbud kun: **4.295,-**

A500 STARTER-KIT

- ☆ AMIGA 500
- ☆ KindWords (tekstbehandling)
- ☆ Fusionspaint (tegneprogram)
- ☆ 3 Spil

Pris Tilbud kun: **4.795,-**

AMIGA 500

- ☆ Med mus & 512Kram

Pris Tilbud kun: **3.995,-**

MPS 1270

- ☆ Kvalitets INK-JET printer

Pris kun: **2.495,-**

A2000 RAM-udvidelse

- ☆ GI A2002-8

- ☆ 2 MB RAM

- ☆ med plads til 8 MB RAM i alt

Pris Tilbud kun: **2.495,-**

EXTERN MODEM

- Modem 2400 bps

- ☆ Full eller Half Duplex
- ☆ Auto-Dial & Auto-Answer
- ☆ Fully Hayes Compatible

Pris kun: **1.298,-**

SORT/HVID SCANNER GS4500

- ☆ 105mm Scan pr. spalte
- ☆ 400 dpi
- ☆ Gemmes som IFF
- ☆ Incl. software

Pris kun: **2.495,-**

AMIGA ACTION REPLAY

- ☆ Freeze & Slow motion
- ☆ Maskinekode monitor
- ☆ Og meget mere

Pris kun: **998,-**

FARVE MONITOR C1084S

- ☆ New Look
- ☆ Stereo

Pris kun: **2.995,-**



AMIGA 500 HUGO PAKKE A500HP

- ☆ AMIGA 500
- ☆ HUGO Spil
- ☆ RM550C 512K Ram udvidelse
- ☆ 1 CPU Joystick

Pris Tilbud kun: **4.795,-**



EXTERN 3.5" DISK DRIVE RF320C

- ☆ 3.5" 880KByte
- ☆ Afbryder
- ☆ Viderført BUS
- ☆ Støvklop

Pris kun: **995,-**

EXTERN 5.25" DISK DRIVE RF542C

- ☆ 5.25" 360/880 KByte
- ☆ 40/80 Spor
- ☆ Afbryder
- ☆ Viderført BUS

Pris kun: **1.095,-**

INTERN 3.5" DISK DRIVE A2000-2

- ☆ 3.5" 880KByte
- ☆ Støvklop

Pris kun: **1.095,-**

CPU
DIN LOKALE
AMIGA
FORHANDLER

CPU 2000 A/S
GL Kongevej 134
1850 Frederiksberg C
Tlf: 31 24 24 10

CPU 2100 A/S
Østerbrogade 110
2100 København Ø
Tlf: 35 43 04 00

CPU 2300 A/S
Amagerbrogade 124
2300 København S
Tlf: 31 55 25 00

CPU 2610 A/S
Rødovre Centrum 208
2610 Rødovre
Tlf: 31 41 60 42

CPU 5000 A/S
Pogestræde 26
5000 Odense C
Tlf: 65 91 20 33

CPU 6700 A/S
Kongensgade 140
6700 Esbjerg
Tlf: 75 12 88 11

CPU 8000 A/S
Åboulevarden 45
8000 Århus C
Tlf: 86 18 39 33

CPU 9000 A/S
Nørregade 27
9000 Aalborg
Tlf: 98 13 22 77

CPU
BARE BEDRE
OG
BILLIGERE



Det Nye COMputer havde selvfølgelig en mand med på en nyligt afholdt Amiga-messe i Köln. På de følgende sider kan du læse om nogen af de interessante ting, der blev præsenteret på showet.

Showet, hvis fulde navn er Amiga '90, fandt sted i Tyskland, nærmere bestemt i Köln, fra den ottende til den ellevte november. Over 160 udstillere fra det meste af verden havde lejet standplads i dyre domme. Alligevel optog Amiga '90 kun to haller ud af 14 i Kölns enorme messecenter. En hal for de mere professionelle og en hal for de spilinteresserede.

Som navnet antyder, koncentrerede showet sig udelukkende om Amiga-produkter. Commodore Büromaschinen GmbH havde da også lejet messens største stand, der var placeret præcis midt i den professionelle hal. Ingen skulle være tvivl om, HVEM der havde skabt grundlaget for showet.

Commodores egen stand

Det var ellers ikke fordi Commodore havde specielt meget nyt at byde på. Et Unix-system til Amiga 3000 (og tunede 2000'ere), som jeg ikke fik lejlighed til at se nærmere på, var stort set det eneste. Heller ikke det søgnumspundne CDTV, der bare er en Amiga med CD-drev og uden tastatur, havde fundet vej til Commodores stand. Ikke engang i en forseglet glaskasse, som vi ellers har set det før. Da jeg spurgte efter dyret, fik jeg at vide, at jeg måtte have tålmodighed noget endnu.

Resten af Commodores megastand var

helligt små "gæstefirmaer", der skulle demonstrere Amigaens alsidighed. Der var mulighed for at spille "Powermonger" fra Electronic Arts, Kawai havde et par borde, hvor de demonstrerede Amigaens evner med MIDI-interface og musikkeyboards, med FunLab (testet i DNC 12/90). Og så gav amerikanske NewTek en grundig demonstration af deres Video-Toaster. Den kan du læse mere om andetsteds.

Seminarer

Ud over nye produktlanceringer, messetilbud og demonstrationer, var der også arrangeret en række ekspertkurser (i for eksempel animation). Pris: godt 300 kr. for 3 timer. Gratis - og dermed mere tiltalende - var de forskellige podiumsdiskussioner. Her diskuterede eksperter forskellige interessante problemer. Den 9. november drejede det sig om piratkopiering, og i den anledning havde man inviteret en række repræsentanter fra softwarehusene, nogle bladedaktører og en enkelt ex-cracker. Hvordan det gik, vides ikke, men ex-crackeren var i hvert fald i undertal.

Dagen efter (på temaet for debatten: "Er computerkunst kunst?")

Igen prominente deltagere: Diverse professorer, medieforskere og "computer-kunstnere". Af mere generel interesse for de besøgende var nok den "kunstudstilling", der kunne beundres på alle messens dage. Kim Holm, gå hjem!

Selve artiklen

Normalt når COMputer har haft messereportager fra udlandet, har al produktinformation stået i en pærevælling, og for at finde noget der var interessant, måtte man læse hele artiklen igennem.

Med denne artikel prøver vi noget nyt: den er delt op i mindre, omnespecifikke bokske (eller stande, om man vil...), så du kan læse om netop det, du synes er mest interessant, præcis som du vil.

Tyske Spil

Tyskland er efterhånden blevet noget af en stormagt. Med omkring 100 millioner indbyggere skulle der også være grundlag for fremvækst af rent tyske programmer. I hvert fald var der flere tyske software-

huse på Amiga '90. I den bløde ende kan jeg nævne et foretagende, der hedder noget så sødt som "Stefan Ossowski's Skattekiste". Her sælges små billige programmer af tvivlsom kvalitet; Blortymer, uofficielle kloner af kendte spil og meget andet, alt sammen helt igennem på tysk. Nok ikke noget, der med succes kan eksporteres til resten af verden. Og det bliver det heller ikke.

Men der er flere softwarehuse i Tyskland. Magic Bytes, der i øvrigt samarbejder med danske Interactivision, præsenterede nye spil på messen: The Second World, U.S.S. John Young (Made in Denmark), Dino Wars og Air Supply. Engelsks klingende titler, men med tysk manual og i flere tilfælde 100% tyske programmer. Engelske oversættelser følger, men det er da muligt, at vi danskere på et tidspunkt må til at vende os til et "SPIELZU ENDE" frem for det kendte "GAME OVER". Spilscenen er dog stadig domineret af engelske softwarehuse. Selv om Magic Bytes' spil er professionelle, er ingen af dem, jeg har set (dvs. en del), gode nok til at tage kampen op med de engelske toppil. Måske kommer det?

Cinemaware-kvalitet

I hvert fald er Magic Bytes ikke alene om budet. Software 2000, et andet tysk foretagende, er netop blevet færdige med et ambitiøst spil kaldet Wild West World. På trods af navnet og handlingen er sproget tysk hele vejen igennem, selv om en oversættelse er på trapperne. Selve konceptet virker ret Cinemaware-agtigt; og pakken er proppet med merchandise: Puslespil, notisblok, små papbrikker og lyk manual, grafik og lyd er også helt i top.

Samme firma byder endvidere på en glimrende Tetris-variation: Lettrix. Et spil, der let kunne gøre sig over resten af verden. I modsætning til Bundesliga Manager, der dog heller ikke bliver oversat til engelsk.

Også Kingsoft er med på vognen, men selv om jeg så en del previews, var ingen af dem specielt interessante. Heller ikke til en udsalgspris på 69,- DM. Alligevel er konklusionen: Tyskerne kan skam godt lade spil, hvis de vil. Tænk bare på Turrican fra Rainbow Arts.

AMIGA '90

Af Jakob Sloth

Optimistiske Commodore

På et præsemøde tegnede Holmut Jost, en af de høje herrer fra Commodore Tyskland, et meget optimistisk billede af fremtiden:

"I øjeblikket er der - stort set - 3 typer computere på markedet. MS-DOS maskinerne, de 68000-baserede (som for eksempel Amiga) og 8 bit maskinerne. Jeg er sikker på, at Commodores Amiga-maskiner på længere sigt vil være i stand til at vælde MS-DOS maskinerne af pinden. MS-DOS standarden er immervæk 15 år gammel og som sådan ved at være forældet. Der har Amigaerne en fordel.

Jeg vil også gerne demtere de mange rygter om, at 64'eren skulle være død. Det passer ikke! Vi har stadig et stort salg af disse computere. I det sidste kvartal solgte vi for eksempel 80.000 64'ere.

Alligevel er det Amigaen, der giver koncernen overskud. I denne uge passerede salgstallene for Amigaen de 2 millioner worldwide. Den sidste million blev endda solgt på 14 måneder. Fortsætter denne tendens; vil salget runde de 3 millioner allerede om 10 måneder.

Med hensyn til A3000... Den blev frigivet i juni i år, og når først softwaren er udviklet, skal publikum nok komme for alvor. A3000 er en multimedlemaskine i en ny klasse. Vigtigst af alt: A3000 er ikke slutningen, snarere begyndelsen. Her taler jeg om maskiner som A4000, A5000..."

Ja, Jost var i hvert fald ikke i tvivl om, hvilken vej, det gik. Da en af journalisterne henvendte opmærksomheden på Atarien, var svaret kort: "Markedet går godt for os."

En anden journalist spurgte til computersalget i det tidligere østtyskland. Her skulle salget af 64'ere efter sigende være voksende, mens Amigaen måtte nøjes med en markedsandel på højst 5%.

AMIGA
'90AMIGA
'90AMIGA
'90AMIGA
'90AMIGA
'90AMIGA
'90AMIGA
'90

< Surrealistisk 3D?

Der er flere nye ray-tracing programmer på vej. Et af dem er tysk og går under navnet Gold Disk Dali. På showet snakkede jeg med programøren, Steffen Mørk, der undervejs gav mig en hurtig demonstration af programmet. I den nuværende ver-



Her ses en glimrende Steffen Mørk foran sit projekt Gold Disk Dali. Det har været især de at subtile programmer.

sion er alt - inklusive menuer - på tysk, men der skulle være gode muligheder for en engelsk version. Her er nogle facts: Dali er hurtig (siger programøren), understøtter coprocessorer, kan køre på en Amiga 500 med 1 MB (selv om harddisk anbefales), er musestyret og koster 198,- DM. Der er selvfølgelig masser af menuposter, men det vigtigste er, at Dali er relativt billig og kan producere glimrende billeder. Hvis du er interesseret, kan du ringe eller skrive til

Gold Disk
Marktplatz 16
4018 Langenfeld
Tyskland
Tlf. 009-49-2173-71093
Fax: 009-49-2173-82799

Men mon ikke det var en ide også at læse om Real 3D først? Og husk: Dali fås foreløbig kun på tysk.

Video-Toaster

Der var permanent kødbrand omkring New-Teks ministand på Commodores megadit-to. Grunden var en særdeles imponerende demonstration af firmaets såkaldte Video-Toaster (Vi testede en pre-version i DNC). Video-Toasteren, der netop er udsendt på det amerikanske marked, dækker over en sjælden helhedsløsning på genlock-markedet. Har du en Amiga 2000 eller en Amiga 3000, kan du for \$1.595 anskaffe dig et indstikskort og den nødvendige software, der fylder 8 disketter. Det var nok også en god ide med mere RAM og en harddisk!

Det sjoveste ved Video Toasteren er, at den er totalt ubrugelig i Europa. Både hardware og software passer kun til den amerikanske NTSC TV-standard, og en europæisk PAL-version vil ikke være færdig før udgangen af 1991. Men denne version vil kunne præcis det samme, som den amerikanske. Her er nogle af specifikationerne:

Masser af digitale videoeffekter (falske farver, billeder der triller, hopper og så videre); 4 forskellige videoindgange med genlocking i fuld broadcast-kvalitet; en framegrabber med en stilistore på 2 billeder; Nogle 3D-programmer; En karaktergenerator, der laver rulletekster som en leg; ToasterPaint, hvor du kan tegne billeder i TV-kvalitet. >



En rodet M.A.S.T.-stand, der har præg af håb om et stort messesalg.

Ny Basic

M.A.S.T., der ellers gør mest i harddisks og monitors præsenterede på showet en helt ny basic, der på mange punkter jorder den gode gamle Amiga Basic. Blitz Basic er navnet. I øvrigt ikke noget dårligt valg. Blitz Basic er på et punkt afgørende forskellig fra Amiga Basic. Blitz Basic kompilerer dit program (oversætter det til maskinkode én gang for alle), mens Amiga Basic bare fortolker det. Dette giver mulighed for meget større hastighed.

Blitz Basic indeholder 90 forskellige instruktioner og 40 funktioner. I modsætning til Amiga Basic understøtter Blitz Basic direkte fading, smooth scrolling, dual-playfield og meget andet, der gør det muligt at lave ret imponerende programmer. Derudover benytter Blitz Basic sig af specialdesignede biblioteker og ikke af de gode gamle. Dette gør, at dine programmer løber hurtigere, men det gør dem også mindre kompatible med andre programmer. For eksempel er det fra Blitz Basic programmer kun muligt at gemme data i sekventielle filer.

Grafik og samplede lyde i IFF-format kan hentes direkte ind i programmet. Og meget mere, selvfølgelig. Hvis du demoer, jeg så, virkelig var lavet i Blitz Basic, skulde grænserne være ret vide. Du vil kunne læse en anmeldelse af Blitz Basic i et senere nummer af Det Nye Computer, men hvis du ikke kan vente, kan du kontakte

M.A.S.T.
Theodor-Haus-Ring 19-21
5000 Köln 1
Tyskland
Tlf. 009-49-221-7710915

G2's VideoCentre

G2 er et engelsk firma, der har specialiseret sig i at lave kvalitets-genlocks til Amigaen. Deres VideoCenter har været ude i et godt stykke tid, men efterfølgeren, VideoCenter PLUS, er netop sendt på markedet. Forskellene er tydelige. Begge VideoCentre genlock'er i meget høj-dog ikke broadcast-kvalitet og er fuldt ud S-VHS kompatibel. Men PLUS'en er 10 centimeter længere end forgængeren. Den ekstra plads er brugt til nogle avancerede "Wipe Controls", der er ufatteligt nemme at arbejde med. Med en drejeknap kan du vælge, hvilken "Wipe", du vil have. Herefter kan du placere effektens centrum med et lille joystick (indbygget i genlock'en), før du endelig aktiverer din wipe. Det bedste system, jeg nogensinde har set, og endda i meget solid kvalitet.

Det kan man også godt mærke på priserne. Det "gamle"

< Sidstnævnte giver mulighed for at gå DRs paintbox i bedene. Et TV-billede kan selvfølgelig ikke vises på monitorskærmen på én gang, så du må scrolle rundt for at se det hele, men til gengæld kan du så lave alle de sjove ændringer i perfekt kvalitet: Skifte øjenfarve, fjerne modermærker og meget mere.

Kort sagt: En Video-Toaster er alt, hvad du behøver, hvis du mod forventning skulle have lyst til at oprette en TV-station i USA. Genial teknologi og legende let at betjene. Og meget imponerende at se på. Det var nok det, der var grunden til de mange interesserede mennesker. Jeg vil ikke tro, at New-Tek fik solgt ret mange enheder på messen.

Hvis du vil vide mere, kan du sætte dig i forbindelse med:

NewTek
215 S.E. Eighth Street
Tapeka
KS 66603
U.S.A.
Tlf. 009-1-913-354-1146
Fax: 009-1-913-354-1584

AMIGA 490



Ignorer manden og bladet. Se på bordet. G2 VideoCenter PLUS med joystick og det hele. Solid kvalitet.

VideoCenter står i £645, og PLUS-versionen koster £995. Begge genlocks kan arbejde med Amiga 500, 1000 og 2000. En tredje model, Broadcast Video-Center, leverer fuld broadcast kvalitet og kører også på Amiga 3000. Og prisen? £1995, endda uden joystick-dell. Interesserede kan kontakte G2 Systems på følgende adresse:

G2 Systems
5 Mead Lane
Farnham
Surrey
GU9 7DY
Tlf. 009-44-252-737151
Fax: 009-44-252-737147

Rigtig 3D?

Finske Activa præsenterede den færdige version af Real 3D, en ny ray tracer, som vi omtalte på Hotline-siderne i DNC 12/90.

Eller rettere sagt: De færdige versioner. Programmet kommer nemlig i 3 forskellige udgaver: Beginner, Professional og Turbo. Begynder-versionen, der koster 450,- DM, kan køre med 1 MB, hvilket dog langt fra er nok, hvis man vil udnytte de mere avancerede funktioner. Real 3D Professional tillader for godt 900,- DM animation af de raytracede billeder, mens Real 3D Turbo understøtter hurtigere processorer som for eksempel 68020. Men så er prisen også oppe på 1.250,- DM.

Real 3D virker stærkere end Gold Disk Dali (som du kan læse om andetsteds), men prisen er

også væsentligt højere. For eksempel indeholder Real 3D et såkaldt 24-bits filformat, der giver TV-kvalitet på billeder, der overføres til video. Denne funktion havde udstillerne benyttet til at lave et imponerende demo-video-bånd.

Hvis du gerne vil vide mere om Real 3D, der leveres med engelsk program og manual, kan du skrive eller ringe til:

Advanced Computer Design
Dammweg 15
2800 Bremen 1
Tyskland
Tlf. 009-49-421-343131

100% Hardware

Selvfolgelig vrimlede det med harddisks, RAM-udvidelser, coprocessorer, diskdrev, mus og meget andet. Ikke fordi der var noget helt exceptionelt. Priserne var bare trykket i bund i anledning af udstillingen. Så hvorfor skrive mere om den ting?

United Software

United Software var indehavere af en af de største stande i "spillehallen". Og du skal ikke være flov, hvis du aldrig har hørt om United Software før. Her er nemlig ikke tale om et softwarehus som sådan, men derimod en storimportør af engelske, amerikanske og franske spil.

Men eneste virkelige lyspunkt var Psychosis, der præsenterede demoversionen af et spil kaldet Lemmings. Grafisk ikke noget særligt, men med et gameplay og en originalitet, der sikrer HITET helt uden problemer. Din mission: At guide hjemmede lemminger med grønt hår gennem 100 levels

fylt med farer. Og hen ad vejen sprænge en hel del af dem i luften! Vi håber på en anmeldelse så hurtigt som muligt.

Farisk Modula-2 ??

Professor Niklaus Wirth, der for 10 år siden designede programmeringssproget Modula-2, har nu barslet med et nyt sprog - Oberon - der netop er kommet til Amigaen. Oberon indeholder mange af de gode gamle Modula-2 kommandoer, men forbinder disse med en mere objekt-orienteret programmering, der giver mulighed for mere kompakte programmer. Desværre er Oberon mest for tyskere. Da jeg spurgte efter en engelsk version, fik jeg at vide, at der MÅSKE ville komme en om 3-4 år! Hvis du alligevel er interesseret i Amiga Oberon, der koster 342,- DM, kan du (på tysk) kontakte:

Amiga Oberland
6374 Steinbach
Tyskland
Tel. 009-49-6171-71846

Der blev digitaliseret lystigt rundt omkring på messen. Tilsyneladende en underholdende beskæftigelse.



DEN NYE WORKBENCH

I denne måned kommer vi ind på den mere spændende del af ARexx - nemlig kommunikation fra program til program.

Af Henrik Clausen

I sidste måned så vi på ARexx som sprog, og hvordan man skriver ARexxprogrammer. I denne måned handler det om de ting, der egentlig gør ARexx rigtig interessant, nemlig muligheden for at lade programmer synkronisere kørslen og udveksle data direkte.

Vi vil vise et par eksempler, der demonstrerer metoderne - det er nemt at lave andre eksempler end disse. For at køre programmerne skal man have ARexx installeret og startet med 'Rexx-Mast' kommandoen - ellers sker der ikke noget...

Metoden

Metoden er egentlig ganske simpel. Man angiver en port at tale til ved hjælp af Address kommandoen. Derefter kan man bruge ARexx kommandoer blandet med kommandoer til det eksterne program ('Host' programmet). Hvis ARexx møder en kommando, der ikke er indbygget, bliver den sendt til hostprogrammet via den angivne port, hvor dette program nu vil udføre den.

Efter Address kommandoen tester vi altid på returncode (rc), om det lykkedes at finde porten. Det eksterne program skal være

startet før ARexx kan finde det, men man kan også lade ARexx starte programmet.

Et kort eksempel vil illustrere teknikken. Se i Eksempel 1. før du læser videre. Husk at tekst indenfor /* */ er kommentarer, der kun tjener til at forklare programmet. Programmet er ganske simpelt, det ringer til et BBS, og finder ud af, om der er forbindelse.

Vel inde i selve BBS programmet, kan man lade ARexx hente den nye post, de nye filister etc., og så logge ud igen. Det hele kan lægges i en Capture fil, hvorfra man kan læse sin nye post, checke de nye filer, etc. etc. Fordelen ved denne offline teknik er flere: Man kan starte det om natten, så telefonaksterne er lavere, og der er bedre chance for at komme igennem. Det tager betydeligt mindre telefonid, så dels sparer man penge, og dels optager man ikke BBS systemet så længe.

Man kan også forberede sin post og sine up/downloads hjemmefra, lade ARexx ringe op, sende/modtage, og lægge på igen. På denne måde kan man styre et terminalprogram, databaser, grafikprogrammer etc. fra små, letskrevne programmer. En oplagt mulighed er at lave en demo af

```
ARexx
66 ** Address;
67 ** Next;
68 ** end;
55 ** do while (rc = 0);
56 ** Get Program;
57 ** Address;
58 ** Insert Program.1.value;
59 ** Insert 'N';
60 ** Insert Program.3.value;
61 ** Insert 'N';
62 ** Insert Program.4.value;
63 ** Insert 'N';
64 ** Insert Program.5.value;
65 ** Insert 'N';
66 ** Address;
67 ** Next;
68 ** end;
55 ** do while (rc = 0);
70 ** Unlock;
72 ** ;
```

programmerne vha. ARexx porten - det er ganske flot at se et tegneprogram som DigPaint arbejde på egen hånd! Dette eksempel viser, hvordan man taler til et enkelt program fra ARexx.

For at tale til to forskellige programmer, laver man en 'Address' kommando for hvert af programmerne, og man kan nu skifte mellem dem ved at bruge 'Address' uden nogen parameter. For eksempel kunne man snakke med et database-program som MicroFiche Filer eller Superbase Professionel.

Et eksempel på dette ville blive ret teknisk og meget specifikt for både terminalprogrammet, database programmet, og BBS systemet, så vi tager et mere jordnært eksempel, hvor vi lader TxEd+ og MicroFiche Filer udveksle nogle data.

I en database har vi oversigt over alle PD disketterne fra Fish senen.

Databasen indeholder følgende felter, nummereret fra 1 til 5:

Field Name	Type	Formula	Select criterion
Number	NUM		
Author	TEXT		
Name	TEXT		
Description	TEXT		
Version	TEXT		

TEXT vil skaffe enkelte beskrivelser ind i editoren, udvalgt efter disknummer, programnavn, eller et ord i beskrivelsen. For at klare det, bruger vi en ARexx macro fra TxEd til at udvælge data fra databasen. Macroen kaldes fra TxEd via CMD vinduet, der åbnes med 'Help' tasten.

Programmet bruges som Macro fra TxEd+, med navnet Fish2TxEd. Man bruger en enkelt parameter, der er et disk nummer, et program navn, eller et ord fra beskrivelsen. For eksempel:

Fish2TxEd 250
Fish2TxEd Empire
Fish2TxEd ILBM

ARexx programmet vil finde MFF, beslutte hvilken type parameter, man har givet det, slå op i databasen, og indsætte de relevante programbeskrivelser i den tekst, man arbejder med. Hvis man erstatter 'Insert' kommandoerne i enden af programmet med 'Say' kommandoer, kan man bruge programmet fra Shell i stedet, hvor man så kan lede resultatet ind i en fil til videre brug:

rx >Ramliste Fish2TxEd DNet



Kig nu i Eksempel 2!

Hvis disse eksempler ser simple ud, har det en god grund. Det ER simpelt! Vi håber, at det giver en fornemmelse af, hvor nemt det er at arbejde med ARexx, og giver inspiration til at prøve selv. ARexx får ikke maskinen til at gå ned, giver pæne fejlmeddelelser, og er meget nem at forstå, samtidig med at det ikke kræver ret meget indlæring at få nyttige rutiner op at køre.

ARexx-kompatible programmer

Der er mange forskellige, lige fra programmerne nævnt i denne artikel, over teksteditorer, programmeringssprog, debuggere, op til multimedieprogrammer som CanDo og Commodores AmigaVision.

At lave en ARexx-port i sit eget program er ikke noget stort arbejde.

Der skal være en form for kommandosprog, og så åbner man en

Public MessagePort med sit navn. Her lytter programmet efter indkommende kommandoer og sender sine svar ud. Både i C, Assembler og Modula2 er det en ganske simpel affære. Eksempler på dette findes på Fish disketter og mange BBS'er.

Hvert program har sit eget kommandosprog, som er dokumenteret i manualerne. For eksempel har ATalk kommandoer som 'Dial', 'Wait', 'Reply', 'Logout' etc, som bruges til datakommunikation, mens MicroFiche Filer har kommandoer 'Load database', 'Get', 'Put' og 'Save database'. Heldigvis skal man ikke sidde med næsen i manualerne, det er blot til reference. Men: Uden manualer kan man ikke bruge ARexx!

Eksempel 1:

```
/* Program til at ringe til et BBS */
Options results /* Slå svar til */

/* Find ATalk III porten */
Address 'ATK'
If (rc == 0) then do
Say 'Ingen ATalk III aktiv!'
Exit
End

/* Fandt porten!
Kommandoer, der ikke forstås
direkte af ARexx, vil nu blive
sendt videre til ATalk III */

/* Kald op til Saga BBS med ATalk */
Dial 31163217

String /* Hent resultat fra kaldet til Result */

Select
When Result = 'BUSY' Then
Say 'Sorry, Saga AmigaBBS er i brug!'
When Result = 'NO CONNECTION' Then
Say 'Sorry, ingen forbindelse denne gang.'
When Substr(Result, 1, 7) = 'CONNECT' Then
Break
Otherwise
Say 'Uventet svar fra modem:'
Say Result
End

If Substr(Result, 1, 7) = 'CONNECT' Then
Say 'Forbindelse etableret til Saga AmigaBBS'
Else
Exit
End

/* Indtastnings sekvens til Saga */
/* Vent på promts, og giv svar, */
/* der giver adgang: Navn og PW */

Wait 'Press Escape'
Reply '!' /* Et Escape tegn */
Wait 'Enter'
Reply 'Henrik Clausen^M'
Wait 'Password'
Reply 'lukmigid^M'
Wait 'Press Return'
Reply '^M'

Echo 'Loggede ind på Saga BBS!'
```

Eksempel 2:

```
/* Program til at hente Fish lister fra MFF+ ind i TxEd+ */

/* Hent søgemenet */
Parse Arg Emne

Options results

/* Find MicroFiche Filer */
Address mff_server1 lock
If (rc == 0) then do
Say 'Ingen MFF aktiv!'
Exit
End

/* Brug den port, MFF bad os om */
Address value result

If (rc == 0) then do /* Ved problemer */
Say rc
Unlock
Say 'Kunne ikke hente Fish database!'
Exit
End

/* Alt er nu OK, vi tager fat */
Get_data_def Datadef
Select none

If Datatype(Emne, 'Numeric') = 3 Then
/* Disk nummer */
Datadef.1.criterion = Emne
Else
/* Antager, det er et navn */
Datadef.3.criterion = Emne

/* Og vælg vores records */
Select_by_field Datadef

First

/* Hvis der ikke var nogle valgt, */
/* søger vi i beskrivelsesteksten */
If (rc == 0) Then do
Datadef.1.criterion = "
Datadef.3.criterion = "
Datadef.4.criterion = Emne
Select_by_field Datadef

end

/* Og nu henter vi dem og skriver dem ud */
/* Vi laver en tom linie mellem teksterne */
do while (rc = 0)
Get Program
Address
Insert Program.1.value
Insert '^N'
Insert Program.3.value
Insert '^N'
Insert Program.4.value
Insert '^N'
Insert Program.5.value
Insert '^N'
Address
Next

end

Unlock /* Slip MFF */

/* Slut på eksempel */
```


Bo Jørgensen har igen skrabet det bedste af det bedste Public Domain-software sammen, og januar-disketten består af hele 9 programmer, PLUS 3 flotte billeder!



Af Bo Jørgensen

Jul og Nytår betyder gaver, mad, ferie og dermed en masse tid til Amigaen. For nogle var det måske året, hvor de bare fik GAVEN (læs Amiga). Tillykke og velkommen i klubben. Ikke flere kedelige aftener eller weekender hvor tiden snegler sig afsted i takt med 64'eren's hengemte båndoptager.

Kniber det med finanserne så kunne PD-Special måske være en løsning - det giver selvfølgelig ikke "guld", men en masse mere eller mindre nyttige programmer.

Denne måneds PD-programmer er hentet fra henholdsvis Fred Fish og TBag. Den sidste er en nok så interessant serie med flotte menuer, iconer og gode programmer. Det er dog en af de mindre, med kun 40 disketter indtil dags dato.

Man skal jo passe meget på ikke at udsprede falske rygter, og det skal tages med et meget stort forbehold, men en meget lille fugl har fortalt, at Fred Fish' meget anerkendte Public Domain serie nu har set sine sidste disketter. Lad os håbe, at det ikke passer. Mere om dette næste måned.

Indhold i denne måned:

Fortune (utility)
HyberDialer (modem)
Today (utility)
Anymonth (utility)
H-Ball (spil)
MouseCoords (utility)
PopUpMenu (utility)
StarBlanker (utility)
Zap (utility)
Einstein (billede)
CX-1 (billede)
FutureCar (billede)

Fortune (George Kerber)

Dette program hører til den mere specielle genre. Fortune vil, når det startes (fra CL'en), straks undersøge, om der findes en "fortunes" fil i S-skuffen. Denne fil vil derefter udskrives på skærmen. Prøv f.eks. at lægge den medfølgende fortunes (ASCII) fil hen i S-skuffen og selv Fortune programmet i C-skuffen. Gå

ud i CL'en og skriv fortune-s. Med klart amerikansk computeraccent vil en mere eller mindre kendt sætning blive "oplæst". Det lille s kan også udskiftes med tallene fra 1 til 3, hvilket resulterer i, at kun teksten fremtoner på skærmen (altså ingen lyd!).

ASCII filen fortunes, er en lang tekst, hvor hver linie eller sætning starter med en kommando linie. Det vil sige, at teksten er opbygget af mange kommandolinier, og det er

her, det "sjove" kommer ind. Fortune vil randomly, altså tilfældig vælge et sted i teksten, som derefter læses op eller vises på skærmen.

HyperDialer (David Plummer)

Så er vi igen inde i modemuniverset, hvor pengene meget hurtigt kan få ben at gå på. HyperDialer er en slags "black-book", hvor venner, kærester, familiemedlemmer og andre computerfreaks kan lagres. Programmet vil, når det er klarlagt, hurtigt og nemt ringe nummeret op. Det kan lægges i opstartssequencen og programmet vil ligge i Workbenchens titelfelt. Det skal dog lige nævnes, at jeg har haft lidt problemer med at få det til at køre ordentligt, men det skyldes måske, at min telefon ikke tilhører de nyeste. Jeg synes alligevel at programmet skulle med, da det bestemt ser interessant ud.

EINSTEIN



H-BALL



HYPERDIALER

CX-1



FUTURECAR



POPMENU

Today (David Plummer)

Hvad skete der på denne dag for 20 år siden, og hvem har fødselsdag i dag (i USA). Today vil, når det startes op og de forskellige parametre er sat, fortælle lidt om kendte folk, begivenheder og andre interessante aspekter i relation til den aktuelle dag. Today kan indføres i startup-sequencen, og hvis der tilføjes et -O vil programmet kun fortælle den spændende historie en gang om dagen, - det kan være lidt trivielt at få den serveret hver gang der boot-es.

Hvis det drejer sig om en bestemt dag, kan det også lade sig gøre. Skriv følgende: assign today; today today -c 2412 En lang række informationer om kendte folks fødselsdage og begivenheder, alle med relation til den 24/12, vil blive skrevet på skærmen. Det lille c betyder blot, at skærmen skal clear'es inden listen skrives.

Listen kan nemt udbygges med egne fakta. Hent den aktuelle måneds fil ind i en eller anden edi-

tor (CED), og tilføj de personlige data. På samme måde kan der slettes i denne ASCII-fil, og det endelige resultat kan blive nok så interessant.

AnyMonth

Er en lille kalender med mulighed for at skrive personlige notater. Når notaterne er indtastet, kan den printes ud. Alle år kan vælges lige fra 1582 til 9999. Skriv hvilket årstal der ønskes og scroll derefter med piletasterne indtil den ønskede måned er nået. Et godt lille program til familiens fødselsdage el. lign

H-Ball

Diskens eneste spil hedder H-Ball, og det er en af de helt gamle travere. Med et bat og en bold skal en mur "skydes" ned. Et flot PD-spil med flere levels og rimelig lyd.

MouseCoords

Er du interesseret i at vide hvilke x og y koordinater pointeren har, så er MouseCoords-programmet. Start

det op, og et lille vindue øverst i venstre hjørne vil give positionerne. Det lille JUMP der står ved siden af, giver mulighed for at springe til andre skærme.

PopUpMenu

Workbench'en's menu er jo som bekendt menubjælken øverst på skærmen. Den aktiveres ved et tryk på musens højretast. PopUpMenu ændrer dette faktum. Når programmet er startet, vil den før omtalte menu nu ikke mere ligge på sin vante plads. I stedet vil den hele tiden være "hæftet" til pointeren, og når der trykkes på højretasten vil den "gamle" menu ligge umiddelbart til højre for pointeren, og der vælges ved blot at køre musen frem eller tilbage. Smart.

StarBlanker

Der findes efterhånden mange små programmer, der automatisk kan "slukke" for skærmen, hvis der ingen aktivitet er fra brugerens side. Det normale er, at skærmen går i sort, men der dukker også mere

eller mindre fantasifulde programmer frem. StarBlanker giver, som navnet antyder, ikke sort skærm, men istedet en rejse ud i rummet til stjernerne. Tidspunktet for, hvornår rejsen starter, kan sættes via StarBlanker.conet og workbench's info option. Default er 10.

Zap v.2.04 (Timo Rossi)

Zap er en fil-editor/view'er. Zap giver mulighed for at undersøge og ændre i programmernes hexadecimal/ASCII koder. Et spændende program, men pas på at det altid er kopier der arbejdes med, ellers kan det meget nemt gå galt.

Einstein, FutureCar og CX-1

De tre ovenstående filer er billeder, og de taler vist deres eget sprog. De kan forhåbentlig give lidt inspiration til det grafiske hjørne.

Det var alt om denne måneds PD-Special. Vi er tilbage igen næste måned, med nye spændende programmer fra alverdens kroege. ■



Mailbox fejrer nytåret med en ny cocktail af interessante, informative, seriøse, skøre, kritiske og rosende breve fra bladets eksistensgrundlag - læserne.

MAILBOX

Månedens "Ejnar"

Her er en lille historie klippet ud af mit firmas interne personaleblad. Jeg synes den er så morsom, at både I og jeres læsere bør delagtiggøres i den:

"Kendskabet til informations-teknologien breder sig med stor hast, men alligevel er der nogle, der går ram forbi. Her er en sand historie om en bruger i Sverige, der øjensynlig har sovet under det grundlæggende kursus i EDB.

I vort selskab i Sverige sidder en EDB-systemtekniker, som tidligere har arbejdet i en helpdesk funktion for "PC-anvændere" (som dom säger hinsidan), og han slog alle rekorder i EDB Molbo-historier, som de nok hedder nu om dage. I den pågældende helpdesk funktion var det specielt en enkelt bruger, der gav anledning til mange episoder.

Første gang man sendte en diskette til ham, ringede han tilbage og var meget utilfreds. Da han langt om længe og med stort besvær havde fået disketten ud af indpakningen, kunne han slet ikke få den ind i diskettedrevet. Den var simpelthen for slatten. Det viste sig hurtigt, at han havde taget selve den magnetiske skive ud af det beskyttende, kvadratiske plastichylster.

Senere havde samme bruger

et problem med en diskette med data på. Han blev derfor bedt om at tage en kopi af disketten og sende den til helpdesken. Næste dag lå der i posten nogle flotte fotokopier af hans disketter. Ekspertene fik nu forklaret ham, at det var en rigtig diskettekopi, lavet på PC'eren, man havde brug for.

- Et par dage senere lå der i posten et brev med en undskyldning fra brugeren - og en diskette, der var hæftet til brevet med hæfteklammer tværs gennem disketten."

Sådan kan det gå, når det går værst. Heldigvis er historien ganske enestående, og vi har ikke oplevet noget lignende her i Danmark, slutter bladet "PipeLine", der udgives af firmaet Computer Associates Danmark.

Claus Bjerg, Frederiksberg

Ha ha. Claus Bjerg vinder et par Amiga-spil for denne historie. For der er nu engang intet mere underholdende, end når andre folk træder i spinaten. Især svenske-re.

Blåserør

Halløjsa! Jeg har fundet et navn til Peter Juul. Hvad med "Hard" N' Heavy" eller "Mr. I Can't find my feet"!

Og hvad angår Christian Sparre-

vohn, hvor høj er han egentlig? Eller skulle jeg sige, hvor høj er han ikke?

Hvem af jer på redaktionen er den bedste til Kick Off? Jeg vil gerne vide det, for ingen, INGEN, af jer når mig til fodsålen. Jeg er den bedste til Kick Off. Jeg er så god, at jeg kan vinde 1-0 over den sværeste level. MED MUSEN!

- Og med blind for øjnene.
-Søren Hartvig, Roskilde

Christians højde (lavde) er præcis lige så lav som Peters vægt (og min intelligens) er stor. Hvem der er den bedste til Kick Off, bliver afsløret i en kommende artikel om emnet...

Det går ufatteligt godt

Jeg er en 14-årig dreng, der synes at spilmarkedet er kommet ind i en positiv udvikling. Se f.eks. Ocean, der pludselig er begyndt at smide det ene hit efter det andet i hovedet på os. Før var de da ikke ligefrem kendt for at lave topspill! Der bliver bedre og bedre grafik i spillene, og der kommer da også originale spil på markedet (f.eks. U.S. Gold).

Det er ikke bare de enkelte firmaer, der er blevet bedre. Pludselig er der ikke længere noget ved at spille et almindeligt shoot'em up. Der skal være ekstravæben, fed grafik og blærede lydeffekter. Eventyr-spillene er godt nok ved at dø ud, men samtidig kommer der mere og mere strategi ind i de andre spil.

Konsolleterne har jo fået en uhyggelig udbredelse, men der er ikke nær så mange spil til dem, og når man bliver træt af at spille, har man ikke noget at bruge sådan en til. Derfor tror jeg også, at mange konsollejere skifter til en "rigtig" computer.
Jesper Bækgaard, Juelsminde

Det er altid rart med optimisme, men der bør også være plads til en god portion sund skepsis og kritisk sans. Konsolleterne er f.eks. efter min mening en reel trussel mod computeren, som vi kender den i dag. Og selv om spillenes standard faktisk ER steget, er der fortsat god grund til at være på vagt!

Besværlig bamse

Jeg er en glad spillfreak, der har et problem. Hver gang familien kommer på besøg, bliver der nemlig en kamp uden lige om, hvem der kan komme længst i "Oswald". Det er selvfølgelig meget godt, at Oswald er blevet så populært, men hvad skal lille mig gøre, når hele den ældre generation sidder og jubler, hyler og skrider over den lille, dumme bamse? Vil I ikke nok give mig et godt råd?

Illa Lang, Albertslund

Det ligger så heldigt, at den næste brevskriver har løsningen på dit problem...

Bag lås og slå

Nu har jeg også oplevet det med. For første gang i løbet af de 12 måneder, jeg har været indehaver af en Amiga, har både min far og mor sat sig foran computeren. Ikke for at lære tekstbehandlingsprogrammerne, nej for at SPILLE.

Alt imens jeg sad og øvede mig i "Hole in One" (for at kunne vinde over min ven), kom mine forældre ind på mit værelse og spurgte, om de ikke måtte være med. De var ret skrappe til det, selv om de er sidst i 40'erne. I den alder fungerer hjernen jo ikke så godt... (løhh, hej mor!) jeg mener, øh...

Nu er de begyndt at vinde over mig; jeg tror de har smugøvet, så jeg er begyndt at aflåse mine disketteboxe. Det er et råd, jeg vil give jer, der bliver slået i jeres yndlingsspil af jeres brødre, søstre, forældre og måske børn.

Kunne I ikke sige mig, hvilket golfspil (læs: "golf-spil", hvis I er fra Gammel Høtte!), der er det bedste? Min far kunne nemlig godt tænke sig at prøve kræfter mod mig i sådan et spil i stedet for minigolf!

Bo Ravn

Jeg har endnu ikke set et golfspil, der var på højde med gode gamle "Leaderboard". Det er både realistisk, udfordrende og underholdende. Og vil du høre det bedste af det hele? Spillet ligger i posten - en gratis gave fra mig til dig!

(Hvorfor er vi bare så flinke?)...

Amiga eventyr

Gråd jammer og klage - jeg vil ha' "Hobitten" tilbage!

I min naivitet købte jeg sidste efterår en Amiga 500 - i den tro, at nu skulle jeg virkelig til at spille en masse gode adventure spil. Jeg tænker hermed på den gode, gamle stil som blandt andre Level 9 leverede.

Uærligt softwarehus?

Advarsel! Tro ikke på alt, hvad du læser og hører. Bech & Erlich's Amigalotto er ikke, som det loves fra firmaet, et program, der er tilpasset netop det danske lottosystem.

Problemet består i, at Bech & Erlich i deres manual på side 12 skriver: "Amigalotto er i stand til at arbejde med alle anerkendte systemtyper. Amigalotto anvender de samme benævnelser for de forskellige systemtyper som tipsblade, aviser mm." Det er her problemet opstår. Jeg har prøvet at lave et udgangsrækkesystem med 13 gærdinger på 42 rækker, men her stopper programmet så.

Jeg henvendte mig telefonisk til firmaet, hvor jeg omtalte problemet og fik navn og telefonnummer på deres programmer. Det er nu over en måned siden, at jeg ringede til ham om mit problem, og jeg har siden rykket pr. brev - altså uden resultat. Nu ud af det tåge er det en automatisk telefonsvarer, jeg får fat i. Firmaet mangler en automatisk brevsvarer...

Måske var det bedre at kalde firmaet for "Bech og ærgerlig"? Har COMputer et forslag til, hvordan man får sådan et firma i tale?

Ulf Pedersen, Aalborg

Jeg ringede til Bech & Erlich for at høre deres version af sagen. De kender udmærket historien, men siger, at det system du vil anvende er et nyt system, der ikke har kommet frem på det tidspunkt, hvor Amigalotto blev programmeret. Dit system har ifølge firmaet heller aldrig været omtalt i Tipsbladet.

Ud fra de oplysninger, jeg således har fået om sagen, er jeg mest tilbøjelig til at give firmaet ret. Producenten er ikke forpligtet til at udvide deres program, bare fordi det lykkes en enkelt kunde at grave et system frem, som det ikke kan arbejde med. Softwarehuset forbeholder sig næsten altid ret til frit at ændre og forbedre deres programmer - uden forpligtelser overfor købere af de ældre versioner.

Men efter at jeg har søgt med lys og lygte, er jeg kommet til den erkendelse, at denne slags eventyr ikke findes til Amigaen. Er det rigtigt?

Det eneste, der er lykkedes mig at finde, er en masse tåbelige "adventures" à la The Kristal og Indiana Jones og hans forhåbentlig sidste korstog... Disse er ikke RIGTIGE adventures. Mine spørgsmål er herefter:

1. Har Level 9 ikke lanceret nogle spil til Amigaen?

2. Findes Hobitten til Amigaen?

-Mikael Madsen, Odder

Selv om der ganske rigtigt stort set ikke bliver lavet flere eventyrspil af den "gammeldags" slags, så kan jeg glæde dig med, at der trods alt findes en del af slagsen til Amigaen. De er bare gamle, og derfor ret svære at få fat i.

Level 9 har udgivet adskillige af deres klassiske eventyr til Amigaen, dog i en udgave med grafik. Samtlige Infocom's mesterværker findes til Amigaen, og det helt uden den irriterende venten, mens disketten loader næste rumbeskrivelse ind.

Klassikeren over alle klassikere - The Hobbit - findes til gengæld ikke til Amigaen. Desværre.

Anmeld PC-spil

Jeg er en fyr på 16 år og samtidig den glade ejer af en IBM PC. Men lige i øjeblikket er der skår i glæden, da mig og min mikromakker følger os stærkt tilsidesatte. Hvor havde PC'en, da I fusionerede? Det er der nok mange freaks rundt om i det ganske danske land, der spørger sig selv om.

Men far her ligger inde med det altafslørende svar: DEN RØG I SKRALDESPANDEN!

Aldrig har jeg været så dybt nede, som da det gik op for mig, at jeg nu ikke længere har nogen undskyldning for at købe et mega-fedt blad som Jeres. Det er kommet så vidt, at jeg ikke har kunnet få mig selv til at købe nye spil, fordi jeg har jeres suveræne anmeldelser at gå efter. Tag imod et godt råd - skriv noget mere om PC. Så fik I måske også nogle flere læsere.

Jeg har også en brødrister, men den står og samler støv, fordi der ikke findes nogen ordentlige spil til tortet.

PS: Hvis I nu er stædige, kan I så anbefale mig nogle blade, hvor de anmelder PC-spil?

Morten Koldse, Aalborg

Det engelske forlag Emap udgiver et PC spilmagasin ved navn "PC Leisure". Der skal ses noget meget drastisk, før vi begynder at anmelde PC-spil her i bladet. Forelsbig vil vi i hvert fald vente og se, hvad en kommende læserundersøgelse viser.

Konsol kaos

Jeg er en rigtig glad computerfreak, som glæder mig over den stadigt stigende kvalitet af de danske computerblade, inkl. Jeres. Jeg skriver, fordi jeg gerne vil høre jeres mening om noget, som jeg har tænkt over.

Problemet ligger i, at konsollerne er ved at få en forrygende popularitet, og at alle firmaer gerne vil have et ben ind på det nye marked. Som følge deraf bliver der udviklet en masse konsoller.

Indtil videre er det "kun" blevet til: Nintendo Entertainment Sys-

tem, Nintendo Super Famicom, Sega Master System, Sega Megadrive, Atari Lynx, Gameboy, Konix, PC Engine, Power Console, Power Grafx, Super Grafx, Shuttle, Core Grafx, Neo Geo samt forlydender om, at Commodore også vil ind på markedet. Jeg ved ikke om min liste er opdateret nok - der kan jo nå at komme en fem-seks nye konsoller, inden bladet bliver trykt!

Hvorfor er jeg nu så bekymret over det? Jo! Er der nu også plads til alle disse konsoller på markedet? Hvordan kan være sikker på, at de svageste / dyreste konsoller ikke bukker under, og efterlader en masse mennesker med et produkt, der ikke kunne holde til ræset? Og hvordan kan jeg være sikker på, hvis jeg køber f.eks. et Sega Megadrive, at den ikke anses for forældet allerede inden jul, fordi et eller andet firma har udviklet en 32-bit konsol til næsten den samme pris. Hvordan kan jeg være sikker på det?

Nå, nok om det! Jeg har iøvrigt læget lidt med tanken om at starte et Play-By-Mail spil herhjemme. Tror I, der er grund for det?

Steen Bang-Madsen, Taastrup

Du har ret i, at konsolmarkedet er oversvømmet. Ingen bilder sig ind, at markedet er stort nok til så mange konkurrerende produkter. Hvis du vil være på den sikre side, så behold din computer!

Det lyder som en god ide med PBM-spillet. Der findes faktisk allerede et dansk PBM, som du kunne læse om i COMputer nr. 9/90 (side 36).

Nedsabling?

Jeg bryder mig ikke om jeres måde at besvare (desværre ofte nedsable) negative breve på. Ofte står brevskriveren jo tilbage som en usaglig psykopat, der bare har slynget et eller andet ubegrundet fuldstændigt åndsvagt pladder ud! Jeg ved godt, at der findes sådanne tilfælde, men ofte er det jo velment kritik! Så vidt jeg ved er det jo ikke meningen, at I skal optræde som advokater i en billig tv-serie?! Tænk på, at den stakkels brevskriver jo ikke har nogen mulighed for at forsvare sig. I vil jo altid få det sidste ord!

Ellers tak for et godt jordnært blad. Det er heldigt, at vi endnu ikke herhjemme har nået det fuldstændigt forskruede stade, som mange udenlandske blade kører med, f.eks. udpensling af spilanmelderne privatliv.

Marc P. Søndergaard

Jeg må indrømme, at jeg ikke forstår din kritik. Hvornår har vi nogensinde "nedsablet" et kri-

Amiga indmad

Jeg er den lykkelige ejer af en snart 1 1/2 år gammel Amiga 500. Her for et par måneder siden tænkte jeg, at jeg lige så godt kunne skille den ad og støve den lidt af, nu hvor garantien alligevel var udløbet. Og hvad opdagede jeg? I stedet for 16 256-bit ram chips sad der 4 1-megabit chips, og der var plads til 4 mere.

Så kiggede jeg straks på min "Fat Agnus", da jeg ved, at man skal have den nye 8372 model for at køre 1 Mb chip mem. Men i min sad der uheldigvis en gammel 8371 model, der dog var mærket med en gul plet - jeg ved ikke, om dette har noget at sige.

Og nu kan jeg jo ikke lade være med at stille en masse spørgsmål om disse ting:

1. Kan jeg, ved at købe 4 nye ram chips, udvide min Amiga til 1 Mb chip mem?
2. Hvor og hvornår kan jeg få kickstart v2.0, og hvad er prisen?
3. Hvornår kan jeg få workbench v2.0, og hvad er prisen?
4. Hvornår kan jeg få det nye ECS chip set, og hvad er prisen?
5. Kommer Checkmate's A1500 Expansion kasse til Danmark, og hvis den er i landet, hvor kan jeg så få den?
6. Hvad med at lave en buyers guide over diskette drev. Kan I anbefale mig et godt 3.5" drev?

Per Andersen, Asnaes

1. Jeg spurgte Commodore, og de var lidt uklare med hensyn til, om det kan lade sig gøre. Under alle omstændigheder ville det være et ret kompliceret indgreb, som hverken vi eller Commodore vil anbefale. Når der er plads til 4 ekstra chips, skyldes det simpelthen, at ramkredse med tiden er blevet mindre. Af produktionshensyn har man ikke lavet bundprintet om. Maskinen er altså ikke indrettet til installation af nye kredse. Det må anbefales, at du udvider din hukommelse på den traditionelle facon - via klappen i bunden af maskinen!

2 & 3. Igen forhørte vi os hos Commodore, der endnu ikke har fastlagt hverken pris eller udgivelsesdato for de pågældende produkter. Deres råd: Hold øje med din Commodoreforhandler (og nærværende blad!).

4. Også "Enhanced Chip Set" et ligger ifølge Commodore et godt stykke ude i fremtiden. Hverken udgivelsestid eller pris er endnu fastsat. Men det vil måske interessere dig, at 8372'eren indgår i sættet.

5. Checkmate 1500 er omtalt i DNC nr. 11/90, men Alcotini har noget lignende.

◀ brev? Vi svarer altid direkte, og gerne i samme tone, som brevet er skrevet i. Desuden får vi ikke altid det sidste ord. Der er jo ingen, der forbyder nogen at skrive ind igen, hvis de følger de er blevet uretfærdigt behandlet!

Nu skriver du ikke noget om den direkte anledning til din kritik, men det mest sandsynlige er nok, at du har misforstået et svar, der var humoristisk ment.

Hvad er der forresten gålt med spilanmelderes privatliv?

Uheldig helt

I har nu den tvivlsomme ære at modtage et brev fra det menneskelige svar på Anders And. Og her er grunden:

Først ryger min 1.3 kickstartrom, dernæst ville min parallelport ikke virke mere. Og da jeg for et par måneder siden selv havde isat en kickstart-omskifter, var der selvfølgelig ingen garanti. Så går jeg 50% ned i løn, og oven i det hele udløber mit Computer abonnement!

Da mit selvmordsforsøg kiksede (jeg kunne ikke sluge joysticket), så jeg ingen anden mulighed end at skrive til jer. For I kunne da godt undtagelsesvist udskifte spilpræmien med et abonnement, ikke?

"Jail of Gnu design"

Ingen undtagelse. Bad luck!

Tolkien tips

I havde i COMPUTER nr. 6/90 en læser, Michael Pedersen i Silkeborg, der efterlyste adresser på Tolkien fanklubber. Jeg kan anbefale ham, og andre interesserede, at skrive til:

Tolkien Society
Anne Haward
35 Amesbury Crescent
Hove, East Sussex
BN3 3RD, England

På alle interesserede læses vegne siger vi mange tusind tak! Også tak til Truls Rostrop i Palmafossen, der på samme foranledning har sendt os denne adresse til en norsk Tolkienforening:

Arthedain
C/O Kaj Andre Apelond
Ankerveien 80
0765 Oslo 7, Norge

SKRIV NU!

Hver måned præmierer vi de bedste og sjoveste indlæg med masser af nye spil. Så hvis du har meninger, kritik, spørgsmål, svar, vitser, tegninger, reaktioner på andres breve, eller andet, som du mener er værd at udødeliggøre på disse sider, så skriv til:

MAILBOX
Det Nye COMPUTER
St. Kongsgade 72
1264 København K

Her får du programmerne fra PD-Special!

Velkommen til Det Nye COMPUTERS Disk-service, stedet hvor du har mulighed for at bestille en eller flere af de mange Public Domain-disketter omtalt i PD-Special. Normalprisen er 65 kr. pr. disk, men for abonnenter er prisen 55kr. pr. disk. Vær opmærksom på, at PD-disketterne kun er til Amiga. Tallene i parentes angiver, i hvilket blad de pågældende programmer blev omtalt.

Mega-disken:

QBS! Programmerne, som ligger på mega-disken er af meget teknisk art, og du skal derfor være opmærksom på, at for at få det fulde udbytte af programmerne, så bør du have de pågældende blade, der bliver refereret til. Ydermere skal du også have tilgang til enSEKA-assembler og/eller AmigaBASIC, og vide hvordan disse virker.
Programmer på Mega-disken:
(Bootblocken på Amiga 5/88, Sådan laver du et verdenshit 11/89, Lav din egen demo 9/89, Sådan laver du vektorgrafik del 1+2 11-12/89, Sådan laver du trackload 9/89, Byg selv billeddigitizer 12/89, Amiga Power Works 5-7/8-10/89)

PD-disk #1 (6/88)

(ROT, FITCUBES, MandelVRoom, Fpic)

PD-disk #2 (7/8-88)

(Flamkey, Cled, Showprint, Funckey, Asteroids, Ristnolla, HbHill.anim, gauge)

PD-disk #3 (9/88)

(Comm, Qbase, BBSlist, TagBBS, Amigazer, Packit)

PD-disk #4 (10/88)

(HAMmm, DX-Synth, Nart, DEMOIntro, LED, Melt, DK, Parl, GOMF 1.0, flip, WireDemo, Psound, lyd)

PD-disk #5 (11/88)

(Bird.anim, boingflight.anim, Boing3D.anim, AbouSound, Birds.anim, Birds.audio, bird.anim)

PD-disk #6 (12/88)

(Silicon, Amoeba, Chess, QuickFix)

PD-disk #7 (1/89)

(Label, Splines, Juggler, AnimPlayer, SHM)

PD-disk #8 (3/89)

(Microspell, AmigaMonitor, WColors, IconsBlitz, Diodedad, Wavesroll, Music, Wavelont, Surmouse, Wc, TimeRAM, HELP)

PD-disk #9 (5/89)

(DrunkenMouse, GravityWars, EgyptianRun, DiskList, ColorMap, DelRAM, Calendar, Big, Guru, Lace, HodgePodge, Mouseoff, Mouseon, Tinclock, Worms)

PD-disk #10 (6/89)

(Backgammon, Eoms, Amoeba, Wheel, WBlender, EgyptianRun, Cycles, GravityWars, Asteroids)

PD-disk #11 (7/8-89)

(Cowboys, Dial, readB, WriteBB, PrTXT, NewZip, OMPGX, cmd, notastm, Faw)

PD-disk #12

(Vcheck, Bankn, Blackbook, WKeys, Heliosmouse, Lens)

PD-disk #13 (11/89)

(RSLClock, SiliCON, #2Pcs, Othello, Bouncer, Plot)

PD-disk #14

(Breakout, Vc, Rainbow, Missile, JD-Arm, Sounds, DiesAid, Hyperbase, Speechtoy)

PD-disk #14a (2/90)

(HandShaker, Auxhandler, Units, SetFonts, PopCI, DiskSolve, Expose, MED)

PD-disk #15 (3/90)

(Machi, Toomuch3D, Slotsar, Towers, 15)

PD-disk #16 (4/90)

(VirusX4.0, JPDitUI, Label-print, Plasma, Amigo, Forever, BootIntro)

PD-disk #17 (6/90)

(Gprint, PowerPacker, MandelMountains, TitleGen, Dugger, orbit3D, SceneGenDemo)

PD-disk #18 (7/8-90)

(ChinaChallenge, MoonBase, DClock, Snowfall, Selector, Disktalk)

PD-disk #19 (10/90)

(Car, Show, Virushunter, Cassel, Helper, WhatIs, PPSHOW, Roses)

PD-disk #20 (11/90)

(BootBase, Elements, PLW, PrintStudio, Puz, Sysinfo)

PD-disk #21 (12/90)

(BMP, EasyBackup, Fenster, Password, ColourRequester, MigaMind, Keymenu)

PD-disk #22 (1/91)

(Fortune, HyperDialer, Today, AryMonth, H-Ball, MouseCoords, PopUpMenu, Zap, CX-1, Einstein, Startblacker, FutureCar)

Marker de disketter du ønsker, og indsend HELE kuponen! Påregn ca 14 dages leveringstid.

Navn _____
Adresse _____
Postnr. _____ By _____
Jeg har indbetalt _____
beløbet.
Kr. _____ på: _____
Ab. nr. _____
nr. _____
kortnr. _____
Udstedt den / 19 _____
Underskrift: _____

Så er læsernes gigantmarked tilbage med flere tilbud, du ikke kan afslå...

KØBES

Amiga interface + kabel til Okimate 20 printer købes. Ring efter 16
53 555465

Gender Changer til A500, Herv. Lars Hansen
53 988228

C64 disk: Org. rolespil, helst Champions of Krynn eller Curse of the Azure Bonds. Spørg efter Henrik.
75 221841

Amiga 500: Dansk astrologiprogram købes. Skal være originalt med manual.
53 772592

SÆLGES

C64: Barbarian II (bånd) 125 kr. Super Oswald (disk) 155 kr. Sampler 64 m. trommeprogram + samplede sange, sælges for 550 kr
53 772592

Joystick Quick gun Turbo 2 Super, sælges for 115 kr. Kun brugt få gange, og virker 100%. Bogen "Højt spil med Commodore 64" sælges for 125 kr. Over 200 sider.
53 772592

Commodore 64, som ny med båndstation, 2 joystick og over 100 spil. Pris 1700 kr.
31 682217

Atari ST: Castle Master, Imperium, Rotox, Ferrari, Fire & Brimstone, Tower of Babel, Kix, Projectyle, Hound of Shadow, Chicago 90 + mange flere, alle originale. Prisen taler vi om, god mængderabat.
86 108107

Commodore 64 (ny model), diskteststation 1541II, 45 disketter m. diskettebox (nummer 70 stk), incl. alle manualer + kabler: Alt 100% OK. 2300 kr.
75 753063

C64 org. spil på bånd: Out Run, Predator, IO, Cobra, Dark Fusion, 30 kr pr. stk. Samlet 100 kr.
75 753063

C64 Bånd: Originale spil til kun 25 kr pr. stk. Kæmpe udvalg: Fighter Pilot, Ding bat, Urdium, Red Max, Pulse Warrior, Eidolon, Brave Starr, Amourlillo, Erebus, Thunderbolt, Monty on the Run, Creations, Crystal Castles, Holy Grail, The Helm + mange flere. Med instruktioner og i fin stand.
86 108107

STOP TYVEN!

Hvis du sælger kopier af andres programmer, stjæler du fra programmeren. Salg af piratkopier er amoralsk, ulovligt og strafbart. Annoncer, der af redaktionen skønnes at dække over sådanne kopier, vil naturligvis ikke blive optaget i denne spalte! Redaktionen forbeholder sig ret til, uden varsel eller grund, at afvise annoncer.

Joysticks sælges: Wilco Bathandle (1/2 år gammel, som nyt, nypris 349 kr) sælges for kr. 198. Joystick med variabel autofire, 6 microswitches, 2 skydeknapper, LED-indikator, 2 meter kabel, sugeskopper, næsten ikke brugt, virer perfekt. Sælges for 198 kr.
42 268349



PC spil: John Madden Football, Search for the King, Battle Chess, Powderdrift, Sherman M4, P47, Castle Master, Solitaire + flere. Originaler i fin stand, prisen taler vi om.
86 108107

Amiga-spil (originale) sælges til halv pris. Her nærmere på:
86 108107

C64 tilbehør: 1351 Commodore mus, Rushware mus, bøger om grafik, lyd og programmering mv. Prisen taler vi om.
86 108107

C64 bøger: Maskinkode med Commodore 64, C64 Programmers Reference Guide, Velholdte, 50 kr, pr. stk.
75 753063

C64 spil: Alle originaler - både på bånd og disk. Sælges til halv pris. Her nærmere på:
86 108107

C64 med diskteststation 1541II, 80 disketter, mange spil og programmer - f.eks. Pirates, Geos, Super Oswald, 2 Båndstationer, 20 bånd, Comal 80, 2 joystick, expante 2000 kapsel. Pris: 3300 kr
53 785435

Originalt Ikar Warriors. Helt nyt. Prisen taler vi om.
53 594118

Modem, internt til Amiga 2000, Supramodem 2400zi, Aldrig brugt, emballagen er uåbnet. 1 års garanti. Pris: 1295 kr. Herv. Jakob.
42 958540

Commodore 64. Gammel model med diskteststation, båndstation, diskettebox, diskdoblere, The Final Cartridge III, Cinka 40 disketter + diverse computerbøger, 2000 kr. Herv. Nicolai.
31 852810

Commodore 128D med indbygget diskteststation, 80 tegns farvemonitor, printer med papir, fastlod (5 gange hurtigere), joystick med autofire, 200 disketter med forskellige spil og programmer, disketteboxe, ransediskette, diskdoblere, støvhætte, dansk manual, dansk tastatur, bøger mm. Fin stand. 5000 kr.
42 268349

Commodore 64 med diskteststation og 80 disketter i diskbox. Printer Mps 802 med papir og færebånd. Båndstation + joystick (Bat handle), håndbøger og kabler. Pris 4000 kr. Ring efter kl. 17.
43 545827

Alotini stereo soundsampler med 2 måneders garanti. Sælges for 600 kr (nypris: 795 kr). Herv. Mads.
98 922332

C64 diskspil: Red storm rising, Gunship, F19 Stealth fighter, Amigaspi: F16 Combat pilot, F18 Interceptor, Battlehawks 1942. Alle spil er org. og i perfekt stand. Pris pr. stk.: 200 kr.
42 321114

512K ramudvidelse til Amiga 500. Med ur, god kvalitet. Kun lidt brugt. Pris 650 kr, spørg efter Michael.
42 882056

C64 diskspil: Batman The Movie, Stunt car racer, Pirates, Defender of the Crown. Prisen kan vi snakke om. Bedst efter 19.
86 596104

Amiga Public domain software til Danmarks billigste priser. Antares, Fred Fish, Tbag, Ruhr, Amicus mm. Kun 12 kr. pr. disk, incl. 3.5 mærkevare diskette med evighedsgaranti.
86 246445

Sampler 64 incl. instruktion og software, 400 kr. Final Cartridge III incl. instruktion. 300 kr. Mus til C64/128.
200 kr.
53 435445

C64 med båndstation, 1 joystick og mange spil. Pris 1300 kr.
86 577722

Amstrad CPC 6128, med farvemonitor, manualer, notater, printerkabel og mange org. programmer, bl.a. Advanced Art Studio, Tasword og Pyradex maskinkode assembler. Sælges samlet for 4000 kr. Amstrad Action og Amstrad computer User, engelske tidsskrifter, sælges fra 10 kr. pr. stk. Herv. Bent.
42 392916

6 stk. SUBD stik sælges (37 pol, hun). Kr. 75. Spørg efter Sonrich, bedst efter 15.30.
31 534333

Commodore 64 med diskteststation 1541, datasette (ny), turbomodul, Copy 2000, Tonehovedprogram, mange spil. Alt er yderst velholdt, ring og hør nærmere, herv. Frank Pedersen.
65 317725

C64 båndspil: Myth, Turicun, Untouchables, Rainbow Island, Carrier Command, Rick Dangerous, New Zealand story, Mr. Hell, Led Storm, Nebulus, Airborne ranger, Druid II, Double Dragon. Pris 95 kr. pr. stk. Ved samlet køb: plus William Wobler, Twinky. Ring efter 18.
42 886080

BYTTES

C64 bånd. Haves: Solo flight, World Games, Batman the Caped crusader. Ønskes: Rick Dangerous, Indiana Jones 3, New Zealand Story eller andre. Kun originaler. Herv. Thomas.
31 515345

I de sidste par numre havde vi desværre glemt at trykke svarkuponen her i læsermarkedet. Denne pinlige fejl har heldigvis ikke afholdt læsere fra at sende deres annoncer ind på almindeligt papir. Nu er kuponen imidlertid tilbage, og fremover SKAL denne kupon benyttes, hvis du vil have din annonce trykt i bladet. Husk i øvrigt at skrive tydeligt, gerne med blok-bogstaver.

ANNONCE-KUPON

Jeg vil gerne indrykke følgende gratis annonce under (sæt X):

Køb, Salg, Bytte, Opslagstavlen

Tekst: _____

Telefon-nummer: _____

Send kuponen snarest til: Det Nye Computer, "Læsermarked", St. Kongensgade 72, 1264 København K.

Amigaspi, Haves: Jaws (1mb), Bionic Commando. Ønskes: Target Renegade, Splatterhouse, Dragon Ninja, Hammerfist, Beverly Hills Cop, Kun originaler! Spørg efter Daniel.
65 959688

Haves: originale spil og programmer til Amiga, C64, PC, Atan ST, computerbøger og div. C64 tilbehør. Ønskes: Andet af værdi (ikke spil).
86 108107

OPSLAGSTAVLEN

Sidder du fast i et spil? Jeg har løsninger, tips og kort til over 400 forskellige - både adventures, strategi og action. F.eks. Indy 3, Larry 3-3, Loom, Gold Rush, Future Wars, Zak McKracken, Maniac Mansion, It Came from the Desert (1 + 2), Manhunter 2, Bards Tale 2, Pool of Radiance, Batman, Bloodwch, Shadow of the Beast, Space Ace + utallige andre. Kun 20 kr. pr. stk.
86 108107

AMSTRAD: Problemer med programmeringen (Basic, MC), spørgsmål eller andet vedr. Amstrad? Ring alle dage mellem 17.30 og 18.30 - herv. Bent.
42 392916

Hvis der er nogen, der kender noget til en SEGA klub, så kontakt venligst Lars, efter 15.
53 792524

Udvikler-team søger flere kreative og kompetente grafikere og musikere til udvikling af specielt spil, undervisnings- og handicap programmer. Cimbrers House er en uafhængig sammenslutning af talentfulde, hygsomme unge danskere, der vil gøre en seriøs indsats for at komme ind på Amigamarkedet. Er du med os? Få yderligere information på tlf:
97 512463

Vi er 3 drenge, som gerne vil starte en fysisk computerklub for Amiga, C64/128 og PC. Vi vil udgive et klubblad med tips, tests, og meget andet gud. Så hvis I er interesserede, kan I skrive til: "Computer Info", Rasmus Dahlberg, Nygade 19, 5600 Aalborg. Det koster 60 kr. årligt, som indbetales på en giroblanket. I får tilsendt, når I har skrevet til os. Bladet vil nok koncentrere sig om om fysiskultur og eventyr (Sierra), men vi vil have stof om alle spil, plikater, konkurrencer etc.

Det Nye Computer INDEX 90

REPORTAGER OG INTERVIEWS

16 Bit Computer Fair	7/8
Afsætningen af Amiga 3000 i Herring	10
Amiga 88'	1
Amiga Expo '90	6
Amiga hjælper astmatiske patienter	3
Amiga i vildniset	4
Arcade Action	5
Artisoft Interactive	4
Comdex, U.S.A.	1
Computer Arena '90	9
Computer Entertainment Show	11
Copy Party	3
Det digitaliserede mikrobureau	2
G'day Mate - fra Australien	7/8
I dragens keiser - Don Bluth	12
Jeff Minter interviews	4
Made in Denmark - accelerationskort til A500	4
Mike Posner interviews	5
Mirrorsoft	7/8
Motorola	3
Politradia i Holland	1
Psygnosis	6
Tetris - glasnost fra øst	4
The European Computer Trade Show	6
Arhusianske ambitioner	12

HARDWARE TESTS

A500HD+	12
Action Replay	6
AMMax II	12
Amiga 2000 GTI	1
Amiga 3000	7/8
CDI	2
Courier HST modem	4
Dig/View 4.0	9
Fun Lab	12
Harddisk - Kober's Guide	7/8
Impact A500 Subsystem	3
Like Storm Størst - test af Genlocks	10
Mac2Dos	2
Mus og Mænd - musestest	6
Nordic Power	9
Quick Katie	5
Simons Basic	9
Summa Graphic	5
The Final Chesscard	10
Video 2.0	9
Video Toaster	7/8

SOFTWARE TESTS

AMOS the creator	10
Blug Bolden - fodboldspil	3
Busypack	1
CanDo	5
CrossDos	4
CygnusEd Professional 2	6
Deuxe Video III	5
Interword - interspread	11
KindWords 2.0	4
Musik skal der til - musikprogrammer	9
Oktan i Bløder - motorspil	9
Pro 24	11
Professional Page 1.3	3
ProVideo	2
Stop Kasperov i chet - skakprogrammer	5
The Works - Platinum Edition	7/8
Trip-A-Tron	4
Tv+Show 2.01	10
Tv+Tekst Professional	6
Wordbench 2.0	9
Wordbench 2.0 - Afox	11
Wordbench 2.0 - Preferenceseres	10

SPIL

A.M.C.	7/8
Arthside	6
Back to the Future II	11
Battle Squadron	1
Beverly Hills Cop	3
Blue Angels	5
Bomber	3
Bubble+	9
Buddokan	6
Cabal	4
Carrier Command	3

Nr. Side:

64	Castle Master
23	Champions of Krynn
6	Chicago 90
12	Codenamed Icoman
56	Colorado
16	Crackdown
29	Crossbow
66	Cyberball
46	Dan Dare III
20	Day of the Viper
46	Demon's Tomb
6	Dr. Doom's Revenge
16	Dr. Plummert's House of Flux
22	Dragons Breath
26	Dragon Wars
58	Dragon's Lair
53	Drum Corps
69	Double Dragon II
12	Dynasty Wars
20	E-Motion
22	Escape from the Planet of the Robots
16	European Space Simulator
16	Extra Time
19	F-19 Stealth Fighter
51	F-29 Retaliator
14	Fallen Angel
	Fire!
	Fire & Brimstone
	First Contact
	Full Metal Planet
	Future Magic
	Galaxy Force
	Gazzas Super Soccer
	Ghostbusters II
	Gold of the Americas
	Gold of the Aztecs
	Hound of Shadow
	Imperium
	Indianapolis 500
	Infestation
	International 3D Tennis
	Italia 90
	Italy 90
	It Came From the Desert
	Ivanhoe
	Jumping Jacks
	Kenny Dalgleish Soccer Match
	Kholan
	Kick Off II
	Kings Quest IV
	Krus
	Knight Force
	Knights of the Crystallion
	Last Ninja II
	Legend of Faerghail
	Leisure Suit Larry II
	Loom
	Lords of Chaos
	Manchester United
	Manhunter II
	Manhunter Resistance
	Midwinter
	Might & Magic II
	Myth
	Muscle Cars
	Never Mind
	Night Breed
	Ninja Warriors
	Ninja Spirits
	North & South
	Nuclear War
	Onslaught
	Operation Stealth
	Operation Thunderbolt
	Oriental Games
	P 47
	Panzer Battles
	Paris Dakar
	Persian Gulf Intern
	Pinball Magic
	Pirates!
	Player Manager
	Plotting
	Pollux Quest II
	Projectiles
	Puffys Saga
	Rainbow Islands
	Resolution 101
	Revies Drift
	Rotor

Nr. Side:

41	Rotox
47	Scramble Spirits
38	Secret of the Silver Blades
41	Shadow of the Beast
43	Shadow Warriors
46	Sherman M4
42	Sideshow
51	Sim City
38	Ski or Die
46	Space Ace
54	Snoopy & Peanuts
43	Snowstrike
38	Space Rague
37	Starflight
41	Stormtrooper
42	Storjag
36	Stormlord
38	Strider
55	Strix
46	Stunt Car Racer
	Teenage Mutant Ninja Turtles
	The Colonel's Request
	The Conquest of Camelot
	The Curse of Ra
	The Cyclops
	The Immortal
	Their Finest Hour
	The Jetsons
	The Last Patrol
	The Lost Patrol
	The Soy who Loved me
	The Tooties
	Tetris
	Time
	Time Machine
	Tower of Babel
	Turbo Outrun
	Turbo
	Two-Sports Basketball
	Warhead
	War of the Lincos
	Wipe Out
	Wild Streets
	Wings
	Wings of Fury
	World Cup Soccer

FEATURES

6	Amiga-bøger
7/8	Amiga-bøger-2
5	Amiga Eurochart '90 - 1
11	Amiga Eurochart '90 - 2
10	CDTV Update
10	COMputer at the movies - filmlovers
11	Computeren i daginstitutionen
7/8	Da eventyret døde
4	Det indre marked og computer
	Digitale Disney
4	John Lasseter om Lasseter
12	Er du træt af papir-, tekstbehandling
12	Hvad du ønsker skal du få...
12	Manhunter-inspiring - del 1
11	Mega Online
2	Resultat af Demo-konkurrence
6	Roboter
4	Silicone Hjemmer
4	Skakprogrammer på godt og ondt
9	Spil uden computer - rollespil
	Sådan tjener du penge på din Commodore - 4
1	Sådan tjener du penge på din Commodore - 5
2	Vive La France! - franske softwarehus
10	Vive La France! - 2
11	

TEKNISKE ARTIKLER

9	Alt om Genlocks
3	Alt om Workbench 1.4
1	Bug Selv din egen billedgitter - 3
2	CLISystem - 4
3	Commodore Informerer om Kickstart
5	Computeranimation og grafik
5	Dansk Undervisningssoftware
7/8	Harddisk til din Amiga
11	Hvad er SER er hvad du får
2	Hvad er Postscript?
2	Lav din egen Demo
1	Nu skal du bare C
2	Sådan laver du professionel trykning

2 ÅRS GARANTI

Vi udvider nu garantien på alle STAR LC-printere, således at der fremover ydes 2 års garanti på Deres STAR LC-printer fra importøren ACOMATIC ApS. Alle printere til reparation skal dog indleveres via Deres autoriserede STAR forhandler. De skal som STAR kunde blot sørge for at købe Deres STAR LC-printer hos en autoriseret STAR forhandler, som ved udleveringen af printeren vil udfylde nedenstående garantibevis for Dem samt udlevere den originale DANSKE manual: STAR ComputerPrintere er for 3. år i træk de mest solgte printere i DANMARK, og vor markedsandele er støt stigende. Alle STAR printere importeres i dag af ACOMATIC ApS og distribueres til forhandlerne via 5 specielt udvalgte distributører heriblandt os selv. Alle distributører kan selvstændigt autorisere STAR forhandlere, men kun hos dem får De DANSKE manualer og 2 års effektiv garanti.



ADVARSEL, ved køb af en STAR printer hos en uautoriseret forhandler, så har De absolut ingen reel sikkerhed for opfyldelse af garantiforpligtelserne, som de er beskrevet i KØBELOVEN. Og så må De nøjes med 1 års uautoriseret garanti samt udenlandske manualer, som er skrevet på TYSK/ENGELSK. Valget er Deres!

BLEV GENERAL

BLIV GENERAL MED DIN COMMODORE...



Hvor sygt det end lyder, er krig et af de populæreste emner indenfor underholdningens verden. Også computerens. Vi ser på den specielle genre, "wargames".

Kanonernes torden. Granaternes hvinen. Den skarpe stank af krudtrøg. De såredes rallen... Findes der noget så charmerende som en god, gammeldags krig?

Dette udsagn skurrer nok fælt i ørene på de fleste. Men det er en kendsgerning, at krig er et af de mest populære emner inden for underholdningens verden. Sådan er det, og sådan har det altid været. Det gælder bøger, film, tegneserier og - selvfølgelig - computerspil.

Spil som Operation Wolf og Ikari Warriors er to typiske eksempler på det, man kalder action-spil. Action indebærer næsten altid vold, og her er krigstemaet uanægteligt en rig kilde at øse af. Disse action-spil har imidlertid ikke meget med virkelighedens verden at gøre. Krigs-elementet indgår kun som undskyldning for masser af joystick-action. Anderledes forholder det sig med de spil, vi i denne artikel skal se nærmere på - de såkaldte "wargames".

underholdning. At det så senere BLEV brugt til netop dette er en anden historie, som vi straks vender tilbage til...

"Kriegspiel" var en militær simulation generalerne brugte, når de skulle forudsige

mere kompliceret (og computeriseret!), men princippet er det samme.

Det geniale ved krigsspillet er den såkaldte "what if" funktion. Man kan afprøve forskellige træk, og undersøge en lang række faktors indflydelse på kampens endelige udfald.

Den amerikanske generalstab gjorde eksempelvis flittigt brug af systemet, da Irak invaderede Kuwait. Her kunne de teste deres militære "options" og få svar på spørgsmål som: Hvor mange styrker skal vi have i området, før vi tør angribe Irak? Hvor stor betydning har vores overlegenhed i luften for kampens forløb? Hvor hurtigt vil vi kunne sætte Hussein's tropper ud af spillet?

Computer-simulationen kender naturligvis ikke svaret på disse konkrete spørgsmål, men på grund af computerens fænomenele evne til at samordne enorme Informations-mængder, kan den tage flere faktorer med i betragtning end en sælle generalhjerne. Derfor vil den som regel kunne give et realistisk bud på generalernes spørgsmål.

GENERALERNES LEGETØJ

Denne særlige spilletype er faktisk den ældste af alle computerspil! Princippet blev udtænkt af en tysk officer for mere end 150 år siden. Han kaldte det "Kriegspiel", hvilket i grunden var et ret misvisende navn, da hans fund ikke skulle bruges til



"MacArthur's War" er det eneste spil om Koreakrigen.

udfaldet af et slag. Den dag i dag anvender militær-eksperter over hele verden et tilsvarende system til at afprøve forskellige strategier i konkrete konfliktsituationer. Pentagons "Kriegspiel" er naturligvis langt

ALT PÅ ET BRÆT

Men hvorfor er det kun generaler, der skal have lov at muntre sig med den slags krigssimulationer? Det spørgsmål begyndte en del amerikanere og englændere at stille sig selv for godt 20 år siden. De oprettede foreninger, hvor de mødtes for at gennemspille store slag. Slagmarken var nu

AF SOREN
"BANG"
HANSEN

sammen sat af figurer, terninger, tabeller og så videre - lidt ligesom nutidens rollespil. Denne konventionelle form for "wargaming" udviklede sig hurtigt til en populær, verdensomspændende hobby.

Der er gjort sagt to forskellige former for konventionel wargaming:

De taktiske wargames, der spilles med detaljerede figurer - det være sig soldater, skibe eller fly. Der er gjort meget for at få spilområdet til at virke attraktivt: små modeltraer, realistisk terræn og så videre. For fans af den faktiske genre er det ofte en hobby i sig selv at male og udføre spillernes fysiske rammer.

I de strategiske wargames udspilles kampene i en helt anden størrelsesorden. Krigen ses her i et mere overordnet perspektiv med tusinder eller millioner af soldater, som er vist symbolisk med brikker på et kort.

Selv om de konventionelle wargames en overgang var ret populære, nåede de aldrig at appellere til andre end de virkelige entusiaster. Dette er ikke så svært at forstå. For som enhver wargamer kan fortælle, så er et wargame altid en balanceakt mellem to ting: realisme og underholdning - eller "gameplay", som vi siger på computersprog.

Jo flere regler, tabeller og skemaer - jo mere realistisk bliver spillet. Dette går i midlertid også ud over gameplayet - på et tidspunkt drukner spilleglæden simpelthen i regler og tabeller. Denne paradoksale problemstilling må være kendt af enhver, der beskæftiger sig med rollespil. Problemet var tilsyneladende uløseligt - indtil computeren gjorde sin entre på slagmarken...

COMPUTER KRIG

Nu kunne man pludselig overlade alle de kedelige tabel-udregninger til hjemme-computeren, og selv koncentrere sig om det sjove - den strategiske krigsførsel! Selvfølgelig foretog stadig "live", men man gjorde nu brug af "hjælpe-programmer", som egentlig blot var store regel-databaser.

Utroldt nok skulle der gå flere år, før man fik jinen op for fordelene ved helt at overlade spillet til computeren. Den mest oplagte fordel ved computer wargames er, at man nu kan være en spiller. Brætspillerne gav kun mening med mindst to spillere, selv om de ikke desto mindre oftest blev spillet af en enkelt (skizofren) person.

En anden fordel er, at man på computeren har mulighed for at gengive det, der i fagsproget hedder "fog of war" - krigens tåge. For at forstå, hvad dette indebærer, er det nok nødvendigt med en kort beskrivelse af, hvordan et computer wargame er bygget op.

Lad os for eksempel sige, at du spiller et wargame ved navn "Redaktionsmøde på Det Nye Computer". Du overtager rollen som Søren Bang Hansen - den ædle spilletaktiker, der modigt fører an i kampen for mere spilstof i bladet. Computeren styrer modparten - den seriøse fraktion, der ledet af chefredaktør Christian Martinsen kæmper for mere kedeligt stof om programmering og genlocks...

På skærmen ser du et kort over slagmarken (redaktionslokalet), hvor dine egne tropper (spillemøderne) hver er afbilledet med en lille ikon (Peter Juul med stor). Du kan ikke se modpartens tropper - krysterne har nemlig lagt sig på lur for at forberede et følt bagholdsangreb.

Okay, eksemplet er måske nok lidt abstrakt for et wargame (omend en realistisk beskrivelse af et redaktionsmøde), men under alle omstændigheder illustrerer det princippet bag "fog of war". På et bræt er det fysisk umuligt at operere med begreber som baghold, camouflage og begrænset udsyn.



Udvalget af wargames er både stort og varieret. Der er noget for enhver smag!

FASCINATIONEN

Men hvad er det i grunden, der gør wargames så fascinerende for mange? Hvad er ideen med at flytte rundt på nogle kedelige symboler, der forestiller tropper i et eller andet ligegyldigt slag? Skulle det virkelig være underholdning?

Der er sikkert mange, der har den holdning, for wargames er sjældent "kærlighed med et flytte blik". Det tager tid at sætte sig ind i et nyt spil, lære reglerne, læse manualen... allerede her er mange zip-zap fanatikere utvivlsomt springet fra. Til gengæld kommer belønningen mangelfuld tilbage, hvis man gør sig den ulejlighed at sætte sig ordentligt ind i reglerne. Når man først er igang, er det næsten umuligt at stoppe.

Der kan være mange grunde til denne fascination. En af de mest simple forklaringer er, at disse krigsspil tilfredsstiller et primitivt ønske om magt. Man er "in command", smider ordrer ud til højre og venstre, og glemmer måske et øjeblik, at det bare er en simulation.

En anden forklaring er den intellektuelle udfordring, spillene giver. Man har tit en fornemmelse af at være "oppe mod computeren". Om man så skal sidde oppe den halve nat, så VIL man altså bevise over for sig selv, at man er smartere end sådan en bunke microchips...

Men det mest fascinerende ved wargames er nok alligevel fornemmelsen af at være "oppe mod historien", og her er vi tilbage ved fjerne "what if" funktion, som man ikke finder i nogen andre former for computerspil. Hvorfor tabte syd-staterne den amerikanske borgerkrig? Hvad var det, generalerne gjorde forkert? Hvad var udfaldet blevet, hvis de i stedet havde... og så videre. En ting er sikker: Man kunne selv have gjort det hele meget bedre, hvis bare man havde haft chancen!

Med wargames får man chancen for at afprøve sine strategiske færdigheder. Chancen for at bevise, at man er smart nok til at genskrive verdenshistorien. Interessen for historie og wargames går derfor ofte hånd i hånd, og det er kendetegnende, at langt de fleste wargames bygger på historiske begivenheder.

Vi vil i det følgende se på et udvalg af spil fra forskellige historiske (og et par knap så historiske) konflikter...

DE ÆLDSTE TIDER

Det er i grunden underligt, at der ikke findes flere wargames, der foregår i rigtig gamle dage. Det kunne da være meget sjovt, til en afveksling af udskifte marine-tropperne med kællingsvende hulemænd og erstatte de armerede køretøjer med køddænde dinosaurer!

Alligevel findes der mig bekendt ikke et eneste wargame fra forhistorisk tid. Til gengæld findes der masser af spil, der foregår i, hvad man kunne kalde en "fiktiv fortid". Jeg tænker her på den pop-



ulære fantasysgenre, som ikke mindst rollespillere har taget til hjertet. SSI har efterhånden oversat de fleste D&D spil til computer-rollespil, men nu er de som noget nyt begyndt at lave wargames over det populære tema.

Det første spil i serien - **WAR OF THE LANCE** (C64) - er allerede blevet anmeldt i vores gameplay sektion, hvor Jakob gav det

en OVERALL karakter på selve 48%. Problemet med spillet er, at det tilsyneladende er programmeret i Basic - det går ekstremt langsomt! Grafikken er gnidret og der er ingen lyd. Alligevel er det en interessant vinkel til wargame-genren, og vi må bare håbe, at SSI tager sig mere sammen næste gang.

I denne forbindelse skal også nævnes den klassiske **LORDS OF MIDNIGHT** serie (C64). Disse spil er ikke wargames i traditionel forstand med kort osv., men der er mange strategiske aspekter. Spilleren kan selv vælge, om han vil spille det som adventure eller wargame - det sidste er absolut det mest underholdende. Du styrer fire personer rundt i "Midnats-landet", hvor der skal rekruttere soldater, der kante kampen op mod den endelige Doomdark. Det andet spil i serien hedder passende nok **DOOMDARK'S REVENGE**, og det var disse spil der for alvor satte skub i Mike Singleton's karriere. Spillene anvender en meget original "landscaping" teknik, der giver mere end 32.000 forskellige grafik-landskaber!

NAPOLEON

Hvorfor mødte Napoleon sit "Waterloo", og kunne du har gjort det bedre, hvis du var i hans sted? Et spændende spørgsmål, og der er da også lavet en del wargames over Napoleons-krigene.

Battles of Napoleon (C64) fra SSI er et meget avanceret spil, som giver erfarne wargamere mulighed for at starte helt fra bunden. Uover selve spillet er der nemlig mulighed for selv at designe slagmarken, hærerne osv. Du kan også vælge mellem fire færdige scenarier, nemlig Waterloo, Quatre Bras, Austerlitz og Borodino.

Hvis du vil have noget mere utraditionelt, så har SSI lavet et par usædvanlige wargames fra Napoleons tid: **AUSTERLITZ** og **WATERLOO** (begge Amiga). I stedet for et 3D-dimensionelt kort, raser krigen her i et 2D univers med dale og bakker, der spærre dit udsyn. Systemet virker umiddelbart tilfredsøende, men kan være noget uoverskueligt, hvis man har vænnet sig til det traditionelle system. Personligt foretrækker jeg i hvert fald stadig det overblik, man får fra et 2D kort...

<DEN AMERIKANSKE BORGERKRIG

Man kan måske undre sig over, at Borgerkrigen faktisk er et af de mest populære emner for wargames, men det skyldes nok, at det største wargame-marked stadig ligger i USA.

Et af de mest vellykkede forsøg på at rekonstruere kampen mellem nord- og syd-staterne er nok SSG's omfattende trilogi: **DECISIVE BATTLES OF THE AMERICAN CIVIL WAR** (C64). Hvert spil i serien indeholder en række berømte slag, plus en designer-del, hvor du selv får lov at pille ved spillets parametre. Grafikken er måske nok lidt gammeldags, men der er masser af strategisk dybde i gameplayet. Som vi er vant til fra SSG's side, er spillene ekstremt velpræsenterede med flotte landkort i farver, oversigtskort, klistermærker og en velskrevet manual.

At købe...

Amiga-ejerne behøver imidlertid ikke at føle sig forbigåede. **REBEL CHARGE AT CHICKAMAUGA** (Amiga, C64) fra SSI leveres i en stor, flot pakning og har den oplagte fordel, at man i høj grad selv kan afgøre, hvilket niveau man vil spille på.

GETTYSBURG (Amiga, C64) er et andet borgerkrigs-spil fra SSI, og også her kan man selv afgøre, hvor avanceret spillet skal være. Spillet har undertitlen "The turning point", fordi slaget ved Gettysburg var et vigtigt vendepunkt i opgøret. Dette spil vandt iøvrigt prisen som "årets strategispil" i 1986.

Hvis du er begynder udi krigsførelsens ædle kunst, og stiller større krav til den umiddelbare underholdningsværdi, så er Infogrames' **NORTH & SOUTH** (Amiga, C64) et godt bud. Som wargame betragtet er spillet utroligt simpelt og meget nemt at slå, men til gengæld er det utroligt fængende - ikke mindst på grund af en flot grafik og en fin form for humor.

FØRSTE VER- DENSKRIG

Der findes så godt som ingen spil fra denne krig, og det skyldes nok især, at de fleste moderne mennesker har et noget fjernt forhold til, hvad det egentlig altsammen drejede sig om. På det punkt er Anden verdenskrig langt mere overskuelig - det var nemt at skelne mellem "the good guys" og "the bad guys", og derfor også nemmere at leve sig ind i slagets gang.

Summa summarum er, at det på trods af flere timers intensiv research ikke lykkedes mig at finde frem til et eneste wargame, der byggede på Første verdenskrig. Derfor hopper vi rask videre til...

ANDEN VERDENSKRIG

- der til gengæld er det mest populære emne for wargames overhovedet!

Det vel nok mest afgørende slag i hele krigen var de allieredes landgang i Normandiet, den såkaldte "D-dag". **BATTLE FOR NORMANDY** (C64) fra SSI er et glimrende spil om denne skelsættende begivenhed. Udover at etablere et brohoved for troppe-landgangen, skal spilleren indtage forskellige mål af strategisk be-

tydning. Spillet er let at lære, og et godt begynder-wargame.

En anden afgørende begivenhed i krigen var Hitlers forsøg på at sætte Englands luftvåben, RAF, ud af spillet. **BATTLE OF BRITAIN** (C64) fra PSS er et ret enkelt, men også meget underholdende wargame, hvor din opgave er at forsvare England mod Tyskernes "Luftwaffe". Du råder over



"Storm across Europe" er et simpelt, men underholdende spil, der dækker hele Anden Verdenskrig.

et begrænset antal kampfly, der er fordelt på militærbaser rundt om i det sydlige England. Hvert fly kan være i luften i et vist tidsrum, før det må lande for at tankes op. Gameplayet er simpelt, men intens. Man ved aldrig, hvor og hvornår de tyske fly dukker op, og for alt i verden er det vigtigt, at du ikke bliver "taget på sengen" - dvs. med alle dine fly på jorden. Som de fleste PSS spil fra den periode har **Battle of Britain** en actionsekvens - en totalt inretsiggende "flysimulator", som heldigvis kan springes over.

De læsere, der forestårer marinen frem for luftvåbenet, kan rette opmærksomheden mod **WARSHIP** (C64) fra SSI. Men kun, hvis de er indstillede på et spil, der absolut ikke er for begyndere. Spillet er virkelig heavy-duty, med mere end 79 forskellige slags krigsskibe at holde rede på - alle er de beskrevet og afbildet i den medfølgende manual. Spillet simulerer sæt-
slaget

i perioden 1941-45, og kan kun anbefales erfarne wargamere.

Hvad med os?!, kan jeg høre tusinder af kamperedte Amiga-ejere råbe. Ja, I kunne jo for eksempel gå ud og købe **FIRE BRIGADE** (Amiga) - et helt nyt wargame fra Panther Games. Vi befinder os nu på østfronten. Det er november 1943, og krigen i Rusland er på sit højeste. Du kan selv vælge, om du vil styre de Russiske eller de Tyske styrker - under alle omstændigheder er der tre historiske scenarier at vælge imellem. Grafikken er langt bedre end man normalt ser i spil af denne type, men skærmen opdaterer lidt for langsomt. Det er imidlertid til at leve med, for spillet er



I "Theatre Europe" og "Conflict Europe" spiller atomvåben en uhyggelig og afgørende rolle...

logisk opbygget, velpræsenteret og meget, meget spændende. Der findes få rigtig gode wargames til Amiga'en. Dette er et af de bedste.

Mindst lige så godt er **FIELD OF FIRE** (C64) fra SSI. Spillet adskiller sig fra de strategiske spil, fordi det anskuer krigen fra en mere taktisk synsvinkel. De kommandører rundt med små grupper af soldater, og nærkamp spiller en usædvanlig stor rolle. Manualen er glimrende, gameplayet kører som det skal og grafikken er klar og tydelig. Udover at være et af de bedste krigsspil på markedet, er **Field of Fire** samtidig

et af de få C64 wargames, der også fås på bånd. Endelig en god nyhed til datasetter-folket!

Et af de nyeste wargames om Anden verdenskrig er **STORM ACROSS EUROPE** (Amiga, C64) fra SSI. Man kan diskutere, om spillet prøver at gå over for meget: det simulerer krigen i hele Europa i perioden 1939-1945, og man kan være 1-3 spillere (Tyskland, De allierede og Rusland). Hvis man spiller alene, bliver man sjovt nok sat til at lede nazisternes kamp for verdensherredømmet... Spillet foregår på et usædvanligt overordnet niveau, hvor spillerne, udover kamphandlingerne, også skal prøve at holde rede på deres respektive hjemlandes økonomi og produktion. Et spil i den størrelsesorden kan umuligt gå i dybden, men selv om gameplayet måske nok er lidt overfladisk, er det faktisk ganske underholdende. Ikke mindst, hvis du er nybegynder eller bare godt vil have et spil, hvor du har overblik over hele krigen.

EFTERKRIGSTIDEN

MACARTHUR'S WAR (C64) fra SSG er så vidt vides det eneste wargame om Koreakrigen. Spillet er opbygget over SSG's velkendte "Battlefront" system, der er overskueligt, nemt at gå til, og løvrigt indeholder en simpel designerdel. Spillet simulerer perioden juni 1950 - april 1951, og er meget velpræsenteret.

Når man tænker på, hvor stor interesse Hollywood har udvist overfor Vietnam-krigen, er det egentlig sært, at der ikke findes flere wargames om emnet. Men grunden er nok, at Vietnamkrigen var enormt uoverskuelig, og præget af politiske (frem for militære) overtoner. Med **NAM** (C64) har SSI, som det hidtil eneste softwarehus, alligevel været forsøgt. Og det er de ikke sluppet særlig heldigt fra! Spillet fremstiller nemlig krigen præcis sådan, som de amerikanske generaler havde ønsket sig den: en direkte konfrontation, hvor USA's teknisk overlegne krigsmaskine uundgåeligt måtte triumfere over de dårligt udstyrede VC-soldater. Enhver, der har set bare een af de mange Vietnamfilm (eller spillet "Lost Patrol") ved, at virkeligheden var en ganske anden. Spillet mister dermed enhver troværdighed, og det bliver selvfølgelig ikke bedre af, at gameplayet er ret primitivt.

Måske er moderne krige generelt sværere at omsætte til spil-form? **FALKLANDS '82** (C64) fra PSS er i hvert fald ikke meget mere vellykket. Spillet over Falklands-krigen er rent ud sagt en karikatur af et slag, der først og fremmest var en Britisk og en Argentinsk statsleders forsøg på at vinde stemmer i deres eget land.

TREDJE VER- DENSKRIG

Så er der langt mere interessante perspektiver i den meget store gruppe af wargames, der tager fat om det gode, gamle skrammellede: Sovjetiske horder, der vælter ind over Vesteuropa! Idag er ideen selvfølgelig latterlig forelået, men det gør den jo ikke mindre interessant i spilsammenhæng. Konfrontationen mellem øst og vest rummer nemlig masser af interessante aspekter - både strategisk og tak-

DRØMME ER GRATIS.



0,00 Kr.

HOLD OP MED AT DRØMME.



AMIGA 500 - OMKRING 5.000,-

(INCL. INDBYGGET DISKETTESTATION)

DANSK TASTATUR

DANSK OPSTARTPROGRAM

BRUGERVENLIGHED

INTUITION

MUS

ÆGTE MULTI-TASKING

FANTASTISK GRAFIK

ANIMATION

4.096 FARVER

HØJ OPLOSNING

FLEKSIBILITET

MUSIK I STEREO

SYNTHESIZER

TALE

TEKSTBEHANDLING

MULIGHED FOR:

VIDEOREDIGERING

CAD

DESIGN

UDVIDELSE

DESKTOP PUBLISHING

BILLEDDIGITALISERING

MIDI

WORD PERFECT



Commodore

Fordi fremtiden forlængst
er begyndt.

KOM IND OG PRØV DRØMMECOMPLITEREN HOS DIN LOKALE COMMODORE FORHANDLER

®

GVP SERIES II - Best value for your money !

ND Lavpris - 80815211

- fordi der ikke er noget alternativ !

Impact Series II

▲ **Høj-teknologi:** A2000 og A500 Series II produkterne benytter samme VLSI teknik og FASTROM software

▲ **Fremtidssikret:** På Amiga 500 sikrer GVP's unikke 'Mini Slot' dig muligheden for fremtidige udvidelser, - det eneste intelligente alternativ til 'Gennemført Bus' løsningen.

▲ **Pålidelig:** A500-HD+'s indbyggede støjsvage blæser samt den kraftige strømforsyning sikrer dig mod overbelastning af din A500 strømforsyning.

GVP på'et aldrig på kompromis med kvalitet og driftssikkerhed ?

▲ **RAM udvidelse:** HD+ og HC8 kan begge udvides med 2 - 8MB Fast RAM

▲ **Smart !** GVP's sprøjtestøbte plast kabinet matcher perfekt din Amiga 500. Med en bredde på kun 15 cm, sætter A500-HD+ en ny standard for A500 tilbehør. Kompakt, effektivt og smart !

▲ **State-of-the-Art:** A500-HD+ benytter de nye støjsvage 1" (2.5 cm l) høje 40 - 100MB harddisk drev.

▲ **Ydeevne:** Med overførselshastigheder fra 1/2 MByte/sek. og opetter, er du sikret markedets højeste ydelse til den laveste pris.

▲ **Er du i tvivl?** Ring idag og stil dine spørgsmål til vores teknikere. Han kan besvare dine spørgsmål !

▲ **Ellers: Bestil din Series II NU**
INDBYTTNING A2000 !

▲ For DKr. 999,- kan du bytte din CBM eller GVP SCSI controller til GVP's nye "HardCard"-controller. Har du en SCSI controller af andet fabrikat, koster det i stedet DKr. 1150,-

▲ Ønsker du GVP's nye "HardCard+ RAM"-controller med plads til 8 MB FastRAM (DKr. 1500 / 2 MB), betaler du blot yderligere DKr. 450,-

▲ Alle Amiga 2000 SCSI kontrollere byttes, uanset stand.

▲ Fragt: DKr. 23,- er ikke inkluderet.

▲ Kun forudbetaling accepteret !



**20 MB
(incl. 2MB RAM)**



**Quantum 52 MB
incl. 2MB RAM,
plads til 8MB**

Tør du købe harddisk uden et års skriftlig fabriksgaranti ?
Når du køber GVP får du et års 'No questions asked' garanti.

Alle priser er forudbetaling incl. moms. Ved efterkrav tillægges fragt & ekspedition.
Forbehold for fejl og pris-ændringer.



Series II harddiske til Amiga 500

A500-HD+/20, u. RAM	4.995,-
A500-HD+/20 m. 2 MB RAM	5.995,-
A500-HD+/20 m. 8 MB RAM	12.995,-
A500-HD+/40, u. RAM	5.995,-
A500-HD+/40 m. 2 MB RAM	6.995,-
A500-HD+/40 m. 8 MB RAM	13.995,-
A500-HD+/52, u. RAM	6.495,-
A500-HD+/52 m. 2 MB RAM	7.495,-
A500-HD+/52 m. 8 MB RAM	14.495,-
A500-HD+/100, u. RAM	8.995,-
A500-HD+/100 m. 2 MB RAM	9.995,-
A500-HD+/100 m. 8 MB RAM	16.995,-

Series II HardCard u. plads til RAM

A2000-HC/0 SCSI ctrl.	1.595,-
A2000-HC/40 Fujitsu HD, 28 ms.	4.395,-
A2000-HC/52Q Quantum HD, 12 ms.	4.595,-
A2000-HC/80 Seagate HD, 28 ms.	5.295,-
A2000-HC/105Q Quantum HD, 12 ms.	8.895,-

Series II HardCard m. plads til 8MB RAM

A2000-HC/0 SCSI ctrl.	2.195,-
A2000-HC/40 Fujitsu HD, 12 ms.	4.750,-
A2000-HC/52Q Quantum HD, 12 ms.	4.995,-
A2000-HC/80 Seagate HD, 28 ms.	5.850,-
A2000-HC/105Q Quantum HD, 12 ms.	9.395,-
A2000-RAM/0 8 MB kort	1.049,-
2 MB Fast RAM upgrade	1.000,-

68030/882 kort m. 2 MB 32bit RAM, max 16MB

A3001/2/0 Acceleratorkort, 28 MHz

10.995,-

A3001/2/40 Acc.kort m. 40 MB Quantum harddisk

13.995,-

AMax II incl. Mac 128K ROM - 2.495 * PPage 1.3 - 1.495 * PageSetter II - 595 * Comic/MovieSetter - 295
Desktop Budget - 295 * Videon III - 2.695 * PDraw 2.0 - 1.495 * A500 FlickerFixer - ring * A500 Accel. - ring

Forlang altid et års skriftlig fabriksgaranti på din harddisk - Din eneste sikkerhed for et kvalitetsprodukt !

ND Lavpris - 80815211

▲ Ring NU for bestilling eller GRATIS prislister ! ▲ Vi betaler din opringning ! ▲

◀ tisk: Og det bliver selvfølgelig ikke mere kedeligt af, at man inddrager muligheden for brug af nukleare og kemiske våben...

Det første wargame om invasionen fra øst var **NATO COMMANDER** (C64) fra Microprose. Da spillet kom frem, rejste der sig en livlig debat, selv om det slet ikke opererer med atomvåben. Det var dengang, hvor Sovjetisk aggression stadig var en realistisk mulighed i mange menneskers bevidsthed, og derfor var der en del, der mente, at det ikke var et passende emne for et spil. Ikke desto mindre er NATO Commander et godt, gedigent wargame! Det dækker den kritiske periode, hvor NATO-styrkerne er i undertal, og skal holde stand, indtil forstærkningerne når frem.

THEATRE EUROPE (C64) og **CONFILCT EUROPE** (Amiga) fra PSS har samme tema, men et helt andet gameplay, fordi der her er rig mulighed for at smide om sig med både atommissiler og kemiske våben. Amiga-spillet er en videre udvikling af Theatre Europe, der vakte enorm opstandelse, da det kom frem. Kritikken er i midtmodet helt uretfærdig, for spillet er netop et anti-krigsspil. Før man kan anvende atomvåben i spillet, skal man ringe til en særlig telefonavis i England, hvor man får det nødvendige kodeord ("Midnight Sun" - så behøver du ikke at belaste telefonregningen!). Før man får kodeordet hører man en lyd-montage om følgerne af en atomkrig, komplet med barnegråd og det hele. Amiga-versionen starter på tilsvarende vis med et digitaliseret billede af en mor med sit lille barn, der med samlet stemme spontant udbryder: "Mor, jeg er bange!".

Begge spil er nok mest rettet mod begyndere, da gameplayet er ret simpelt. Der er ikke ret mange værdier at holde rede på, og det største spørgsmål i spillet er, hvordan man evt. skal gøre brug af sine atomvåben. Ud fra et rent strategisk synspunkt, er spillet simpelt og ligetil. Det spiller i langt højere grad på følelser. Man kan virkelig ikke lade være med at leve sig ind i slagets gang, efterhånden som faren for Europas udslettelse rykker færetvænde nær. Disse spil skal opleves...

WARGAMES I FREMTIDEN

Der er altså utallige muligheder for at udfolde sine strategiske evner. Udbuddet af gode spil er både stort og varieret. Det store spørgsmål må derfor være: Hvorfor er wargames så ikke mere populære, end tilfældet er? Hvorfor har disse spil indtil nu kun appelleret til et meget begrænset publikum?

Den vigtigste grund er nok spillenes konservative design. Der er stadig for mange levn fra de konventionelle brætspil. Hvis computer wargames for alvor skal bryde ud af deres niche, er kodeordet nok først og fremmest bedre præsentation. Vi har allerede set det på adventure-fronten, hvor elementer som grafik, lyd og ikonstyring har gjort eventyrspilene tilgængelige for et langt større publikum, end man hidtil har set. Det samme må til indenfor wargames - softwarehusene må gøre op med genres oldtidslevn, så langt flere kan få øjnene op for denne fascinerende form for underholdning.

Men selv om producentene af wargames endnu ikke er nået dertil, hvor de udytner computerens potentiale fuldt ud, så betyder det jo ikke, at du skal læne dig tilbage i stolen og trille tommelfinger. Hvis du giver spillene en chance, er der nærmest uendelig mange timer underholdning i det eksisterende udbud af wargames.

Krigsgladede Commodore-generaler kan tage den med ro. Forløbet er der ingen risiko for, at freden bryder ud.

GENERALENS HÅNDBOG

Hvis du aldrig før har spillet et wargame, og ikke har råd til en uddannelse på "West Point" militærakademiet, så er her et gratis lynkursus for generaler in spe:

* En af de mest grundlæggende tommelfinger-regler indenfor militærstrategi er, at styrkeforholdet mellem en angriber og en forsvarer skal være 3 til 1, for at angriberen kan føle sig rimelig sikker på en sejr uden de helt store tab. Selvfølgelig kan man vinde med en mindre overvægt - historien er fyldt med eksempler på, at man sågar kan vinde, selv om man er i markant undertal - men "3 til 1 reglen" er altid god at have i baghovedet.

* Det sker næsten aldrig, at du har en 3 til 1 overvægt overfor modstandens samlede styrker. Målet må derfor være at skabe en lokal overvægt, hvilket bedst gøres ved at lade dine hærsstyrker rotte sig sammen om fjendens mest sårbare enheder.

* Frontale angreb kan være meget gode, men i de fleste spil (og i virkeligheden) er det langt mere effektivt at angribe fjenden fra flere sider.

* Vær altid sparsommelig med dine ressourcer. Lad være med at bruge flere styrker i et angreb end absolut nødvendigt. Jo flere enheder du sætter ind et bestemt sted i kampen, des mere sårbar bliver det område, du tog dem fra.

* Alle gode wargames indeholder et mere eller mindre omfattende forsynings-system. Erfaring viser, at sejrherren meget ofte er den, der forstår at smadre fjendens forsyningsnet, samtidig med, at han holder sine egne linjer åbne. Når tropperne først begynder at løbe tør for mad og våben, har det en skæbnesvanger indflydelse på deres styrke og kampmoral. Ogen modles her er altid et let bytte.

GØR DET SELV

Udvalget af wargames er overvældende. Men hvad nu, hvis Anden verdenskrig, Vietnamkrigen, Napoleon etc. hænger dig langt ud af halsen? - Hvad nu, hvis du meget hellere vil simulere de aktuelle begivenheder i Mellemøsten, eller måske udkæmpe et wargame, der foregår i naboens baghave? Svaret i disse tilfælde ligger lige for: "Construction kits"!

Et "Construction kit" er et program, der lader dig designe dine helt personlige krigsspil. Du bestemmer selv, hvilke styrker der skal medvirke, terræn, styrkeforhold og så videre. Der findes ikke det slag, der ikke kan gengives med et godt construction kit. Og der er mange gode...

WARGAME CONSTRUCTION SET (C64) fra SSI er et af de ældste programmer af slagsen, men det holder sig bemærkelsesværdigt godt. Det er nok for begyndere for hardcore-strateger, men begyndere kan glæde sig over den letforståelige manual og det simple bruger-interface.

UMS (Amiga) står for "Universal Military

Simulator", og er som navnet antyder betydeligt mere "universelt" end SSI-programmet. Til gengæld er det også noget mere indviklet. Det mest revolutionerende ved programmet er, at slagmarken ses i et 3D perspektiv, der minder meget om det i "Waterloo" og "Austerlitz". Rainbird, der har udgivet UMS, har samtidig produceret forskellige ekstrapakker, der indeholder forskellige historiske slag, der kan loades ind i modspillet. Pentagon bruger faktisk UMS i deres undervisning, hvilket vel siger en del om spillets dybde. Eneste ulempe ved dette meget avancerede program er 3D-grafikken, der efter min mening er temmelig uoverskuelig. Jeg ved godt det er mere realistisk end 2D-kortet, men gameplayet er vel trods alt det vigtigste.

UMS II (Amiga) er, som de fleste nok kan gætte, Rainbirds fortsættelse til UMS. I'eren er endnu ikke udgivet, men kan dukke op når som helst. UMS II foregår på et langt mere overordnet plan end I'eren: Denne gang er det hele Jorden, der er slagmark, og selve kamp-handlingerne anskues (gudskevel!) ud fra en god, gammeldags 2D synsvinkel med et dejligt fladt landkort. Programmet tegner til at blive noget nær det ultimative inden for wargame construction kits. Vi anmelder det, så snart vi får det!

som dybt amoralsk. En påstand, de færreste vel vil skrive under på!

KRIGS-MAGERNE

Mange af de softwarehuse, der specialiserer sig i wargames, gemmer sig bag anonyme bogstavforkortelser, som man let kommer til at blande sammen. Her er en definitiv oversigt over de største krigsmagere - komplet med adresser på firmaenes distributører i Europa, hvor du kan rekvirere yderligere materiale om spillene.

SSI

Wargame-giganten "Grand old man". Firmaet er amerikansk, og blev grundlagt helt tilbage i 1979. I dag er de nok mest kendt for deres AD&D spil, der (ligesom de fleste af firmaets wargames) distribueres af US Gold, Unit 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX, England.

SSG

Et andet gammelt firma, der egentlig snarere må betegnes som en "forening". SSG har et meget ikke-kommercielt syn på markedet, og de udgiver deres eget wargame-blad "Run 5", der (ligesom de fleste af firmaets spil) er af meget høj kvalitet. I Europa distribueres spillene af Electronic Arts, Langley Business Centre, 11-48 Station Road,



"UMS er så avanceret, at Pentagon bruger det i undervisningen af amerikanske soldater!"

MORALISKE SKRUPLER

"War! What is it good for. Absolutely nothing, say it again..."

Bruce Springsteen's tekst kan såmænd være god nok, men i forbindelse med wargames, er den noget sludder.

Mange har kritiseret wargames, simpelthen fordi de behandler et kontroversielt emne - krig. Men hvis man har den holdning, er det vel i virkeligheden mere relevant at kritisere de traditionelle action / skydespil.

Det karakteristiske ved wargames er nemlig, at man her (i modsætning til et spil som Operation Wolf) betragter krigen fra en abstrakt, overordnet synsvinkel. Man koncentrerer sig om den intellektuelle udfordring, og abstraherer fra krigens grim og rædsel.

Så vil nogen måske indvende, at dette netop gør det hele endnu mere amoralsk. At det er dybt forkasteligt, hvis man glæmmer, at de brækker, man flytter rundt med dybest set repræsenterer menneskers af ked og blod. Men ud fra den holdning, så må et spil som skak (et udpræget krigsspil) jo ligeså des anses

Langley Nr. Slough, Berkshire SL3 8YN, England.

PSS

Et engelsk foretagende, der debuterede med en række, forholdsvis simple, wargames med indhyggende action-sekvenser. Nu hører firmaet ind under: Mirrosoft, 118 Southwark Street, London SE1 0SW, England.

PANTHER GAMES

Som SSG er her tale om et Australsk foretagende, omend af noget nyere dato. I Europa distribueres firmaets spil af: Mindscape, PO Box 1019, Lowes East Sussex, BN8 4DW, England.

RAINBIRD

Bill Stealey's gamle firma Microprose startede som specialist i simulationer og wargames. Idag råder firmaet over flere labels, hvoraf Rainbird er mest aktuell i wargame sammenhæng. Vil du vide mere, kan du skrive til: Microprose, 2 Marketplace, Tetbury, Gloucestershire GL8 8DA, England.



- EURO-TRADE - HELE DANMARKS AMIGA CENTER

Alle vore priser INCL. MOMS • Postordresalg til hele
norden • Forbehold for fejl i Annancen
Finlandsgade 25 • 8200 Århus N
Tlf: 86 16 61 11 • Fax: 86 16 61 02 • Giro: 8 19 51 02

☆AMIGA 500 ☆MONITORER☆

Amiga 500 incl. ekstra disk's med virtus checker og 5 spil **3995,-**

**Amiga 500 + ekstra 512 kb ram m. ur + Hugo
+ 5 sjove spil** **4870,-**

Amiga 500 starterkit. Den perfekte begynder pakke indeholdende
A500, mus, internt disk- drev, Kindwords 2.0 professionelt dansk tekst behandling med
stave kontrol, Fusion Paint tegne program og 3 kvalitets spil. **4495,-**

Tv modulator til brug med alm. tv **295,-**

Philips 8833II Den nye farvemonitor med stereolyd. **2495,-**

Kabel til philips monitor

Philips Tv tuner se tv på din monitor **195,-**

Philips Tv tuner se tv på din monitor **995,-**

Golem super tilbud!!!

84 MB 24 ms Seagate ST1096N

monteret med golems SCSI II controller **6190,-**

Seagate ST1096N 3,5" drevet alene **3895,-**

Commodores 20 MB A590

harddisk med plads til 2 MB ram **4295,-**

ATOnce
PC AT kort til
din Amiga 500.

Brug din Amiga som en rigtig PC
286 computer. Ring og få info ark.

Kun 3595,-

Golden Image
håndscanner

400 dpi opløsning og 64
gråtoner. Der medfølger
scanne og redigerings
software. Justering for
lys og kontrast.

2395,-

Printere:

Alle printere leveres med kabel, farve-
blad og driver disk.
Commodore Mps 1230 1695,-
Commodore Mps 1559 color 2495,-
Commodore Mps 1270 inkjet 1995,-
Commodore Mps 1234 color 6095,-
Nec P2- 24 nål printer 3995,-
Nec P8- 24 nål printer 7995,-

Vi fører alle de nye
STAR printere til la-
veste dagspriser. Ring
for pris og info ark.

3,5"

DISKETTER

TIL CHOK PRISER.
NONAME DS DD I DEN
GODE KVALITET I 10 STKS
ESKER MED LABELS.

5,50

GOLDSTAR MÆRKEVARE
DISKETTER 100% CERTI-
FIED TOPKVALITET TIL
NONAME PRIS

6,95

Alle priser er 100 stk. priser.
ved mindre ordre tillægges 1
kr til stk. pris.

STORMBRINGER

Hurricanes nyeste creation. Et 68030/68882 kort til din Amiga
500. Fås i forskellige versioner fra 28 MHZ og opefter. Køber
du den hurtigste version med 50 MHZ 68030 og 60 MHZ 68882
processorer bliver din Amiga 500 til verdens hurtigste PC. Ca.
dobbel så hurtig som en Amiga 3000. På accelerator kortet der
monteres internt i din Amiga 500 er der plads til 8 MB 32 bit
ram. Vi har selvfølgelig også Hurricanes accelerator kort til
A2000. Ring og få tilsendt informations ark. **Fra 9995,-**

Harlequin framebuffer

Glædeligt nyt til alle animatore, designere og videofolket ende-
lig er framebuffer/grafik kortet her til Amiga 2000/3000. Ud-
konkurrer STOs paintboks på din Amiga. 16.777.216 farver,
24/32 bit pr pixel, maks skærm opløsning 910 x 576, fuld
overscan, genlockbar og broadcast kvalitets output. Ring og få
tilsendt udførlig materiale og prisliste.

Flickerfixer til A500

Nyt flicker fixerkort der passer internt i en Amiga 500, 1000 og
2000. Dette kort giver dig mulighed for at køre highres interla-
ced på din Amiga. Supporterer fuld overscan, ægte PAL version
dvs. de nederste skærm linier også vises på monitoren. Ring for
informationsark. **KUN 3900,-**

Amiga 500/2000 Tover

Det er lykkedes os at få kontakt til en virksomhed der til en vir-
kelig konkurrence dygtig pris kan levere komplette tover kit til
din A500 eller A2000. Produktet er virkelig gennemført, kabi-
nettet er tilpasset Amiga printet, alle kabler skrues og ligg.
medfølger, intet værktøj udover en skruetrækker er nødvendig
for at samle din nye computer. Til Amiga 500 modellen kan vi
levere et ekstra print med 5 Amiga 2000 udvidelses slot således
at du kan bruge A2000 udvidelser. Til A500 modellen medfølger
selvfølgelig en original A2000 tastatur kasse som dit keyboard
monteres i. Ring for informations ark og pris liste.

AdSpeed

Et 14,2 MHZ processor accelerator board til din Amiga, fordo-
pler clockfrekvensen. Mulighed for omskiftning imellem 7,1 og
14,2 MHZ. Kortet har indbygget en 32 kbyte data cache hvilket
giver en fordobling af hastigheden af instruktions sætterne. In-
tet 68020 kort uden ram er hurtigere. Bemærk til forskel fra
Rossmøllers Tornado kort er der ingen inkompatibiliteter ved
brugen af AdSpeed. Monteres under 68000 processoren. Ring
for info ark. **KUN 2795,-**

ULRIK...

...garanterer dig landets hurtigste
reparationstid. Hos os er der ikke 3
ugers ventetid på reparationer. Au-
toriseret Commodore værksted
med faguddannede personale. Re-
parationer udføres på alt Commodore
udstyr til konkurrence dygtige pri-
ser.

**NORDIC POWER
CARTRIDGE** Det anti-
magnetiske freeze cartridge til Amigan

Kun

1095,-

Amiga Software!

**AMIGA T-
SHIRT**

Gør Amig og PC vennerne glade
af tilslutning med Amiga Freak
T-Shirten, succesen fra Amiga
Ego.

100% Bomuld med 4 farver Amiga
logo og 4 Amiga Freaks (d o il
better) - inkjet på bagsiden, og
Amiga Freak logo på brystet.

Kun kr. **99,-**

**GRAVIS MUSES-
TICK** Er det en mus
eller er det et
Joystick!!!

- Fuld programmeret og indstillet:
- Mange foreprogrammerede indstillinger.
 - Håndstyrede af skærmbillede indstillinger, kan let laves.
 - Fuld reamstørrelse for let programmering.
 - Over Tracking med eller uden autozooming.
 - Variabel hastighed og acceleration.
 - Fuld rps emulation.
 - Fuldautomatiseret superkørt special gamtitekløst pongtred, med indbygget klap.
 - 3 valgfri programmerbare macro- with firekapsler.
 - Mouse in i kontroltilfald, med indbygget microprocessor og 16K ROM.
 - LCD til Menu valg og status display.
 - Indbygget RAM til at gemme oprettelser.
 - 1200 ponders opløsning.
 - Rgs systemenhed til glid system, for øket præcision og precision.
 - Fuld emulation af originale joystick.
 - Kompatibilitet med alle skærmstyrer.
 - Preci i og akkurat, bevarer sig.
 - Let at vippes med nye funktioner.
 - Kommet af udsøgte materialer og elektronik, for øket holdbarhed og levetid der er uden silentykke overtrov.
 - Lækkert design.
 - Ekstra lang kabel.
 - Udførlig manual og garanti.

Vejl. udsalgspris kun
895,- incl. Moms.

DANMARKS STØRSTE UDVALG I AMIGA BØGER

Vi har lejet server fra Albus - der nu er blevet solgt i COMPAQ. Det nye Commodore udvalgsbøger og masser af danske Amiga bøger. Ring og hør nærmere.

Pris eksempler:	
Påstater studie og om	399,-
Amiga Computer	299,-
Desktop video guide	299,-
Dos quick reference guide	149,-
AmigaDOS Ch. 1.3 DK	249,-
Amiga machine language	299,-

SUPRA RAM

SUPRAM 2000

- Leveres i 2, 4, 6 & 8 MB konfigurationer.
- Meget let at omkonfigurere - start med 2 MB og udvid senere uden at du behøver at være elektronisk ingeniør. Du behøver heller ikke at kassere dine gamle RAM kredse for at opgradere.
- BRUGER IKKE DYRE 4MHz KREDSE!!!
- Zero waitstates og skiftet refresh.
- Medfølgende testsoftware, gør det let at finde evt. fejl i RAM kredse, når du udvider kortet.

**Danmarks billigste
2/8 MB Supra ram
2395,-**

0MB kun 1995,-

4MB kun 4095,-

6MB kun 5695,-

8MB kun 7295,-

SupraRam 500

Fuldt kompatibelt med Commodore A501, indbygget i batteri back-up.

Kun 695,-

Den nye Maximem

an med 1MB Chipmem.	
Moniter med 128 MB og Gary	2199,-
Moniter med 512 Kb	995,-
Gary adapter	349,-
Cpu adapter	399,-
4 ramkredse (512 kb)	399,-

Nyhed:

38400 BAUD MODEM

US ROBOTICS
COURIER HST HIGH-
SPEED MODEM.

Den nyeste udgave af dette bessel-
lermodem sender og modtager
med op til 38400 baud i V42
mode. Det er selvfølgelig lige så
nemt at betjene som et almindeligt
modem. Det er ikke uden grund at
US Robotics med mere end
1.000.000 solgte modems idag er
en verdens standard.

Tilbud **6295,-**

SUPRA MODEM

I lang tid var MODEM's noget der
var forbeholdt de få i Danmark.

Med Supra's MODEM er prisen
dog faldet, så meget at vi spår de
vil hilse alle mands øje.

Alle SupraModem'er:

- Kompatibelt med alle Amiga og PC kommunikations software.
- forsynet med indbygget batteri-
drevet RAM til at gemme dit
personlige setup og ofte brugte
telefonnumre.
- er forsynet med Autoansvar og
AutoOpkald.

Stort prisfald SUPRAMODEM 2400

Et rigtig godt kvalitets MODEM
med 2400 baud dataoverførsel og
alle de funktioner, man kan få brug
for. Påstår til alle Amiga og PC
computere.

Nu kun **1498,-**

INTERNT MODEM TIL AMIGA 2000.

SupraModem 2400zi sparer dig for
extra bødplads og du slipper for at
håve MIDI-interface og andet, der
bruger den værdifulde port, ud hver-
gang, du skal bruge dit MODEM.

- Mulighed for at købe op til 5
forskellige 2400zi MODEM's i
en Amiga, til brug på f. eks.
BBS'er og mod flere telefonlinjer.
- Du kan bruge din serielle port
umiddelbart med at du bruger dit
2400zi.
- Svare i funktion til SupraMo-
dem 2400

Kun **1695,-**

Diskdrev:

3,5" ekstern diskdrev	995,-
3,5" dritto med trackdisplay	1495,-
5,25" ekstern diskdrev	1495,-
5,25" gulden med trackdisplay	1845,-
Internt 3,5" diskdrev til A2000	995,-

Diverse hardware:

Amitech kickstart omskifter	299,-
Amitech multi bootselector	175,-
Am. bootselector 00 - 01	98,-
Multiplayer kabel 5 meter	149,-
Multiplayer kabel 10 meter	195,-
Ergonomibrænder A500	1195,-
Trackdisplay til A2000	495,-
Monitor fodder fra	178,-
A10 særesøjler til alle Amiga	385,-
Video digitizer	3295,-
Tilgives 48 Grid	1495,-
RGB splitter VHS og SVHS	2395,-
Akustisk soundamplifier	795,-
Midi interface	895,-

Diverse tilbehør:

1-farvet støjvold til A500	148,-
Diskettestik 3,5" til 100 stk.	99,-
Diskettestik 5,25" til 100 stk.	99,-
500 stk. diskalabel retretnere haler	130,-
Printerstander fra	198,-

Mus og tilbehør:

Nakke mus	495,-
Tridimensionel mus kan	995,-
Gulden Image mus	299,-
Gulden Image optisk mus	595,-
Musholder	38,-
Museminit	58,-
Musemaster omskifter mellem mus og joystick	395,-

Joysticks:

The Arcade	149,-
Zipstick Pro/Emuland jo. antifer	298,-
Winn Redball	329,-
Winn Rethand	329,-
Quickstart med biogrip	148,-
Cruiser	260,-
Konks Navigator	248,-
Terminator	190,-

Advanced Gravis Switch Stick,
verdens bedste joystick, program-
merbar, antifer, dansk op-
bejling, variabel fasthed i grebet 399,-

☆SUPRA'S NEW SERIES☆ ☆II SCSI HARDDISKE☆

**Supra har lanceret intet mindre end verdens bedste
harddisk til din Amiga 500/2000.**

Eksterne harddiske:

Supra's nye 500KP eksterne harddisk til Amiga 500 er intet mindre end en sensation. De fylder ikke mere end commodorens egen A500 harddisk, er udført i et lækkert slagfast anisotropt metal kabinet, har gennemført bus, plads intern til ram fra 512 kb til 8 MB. Der er gameswitch således at din computer ikke ser harddisken hvis du skal boote et spil. Softwaren er et kapitel for sig selv utroligt gennemarbejdet og selvfølgelig fuldstændigt menu styret.

Harddisks:

Med sine SERIES II Hardcard til Amiga 2000 præsterer Supra intet mindre end verdens smallestehardcard.

Supra har som de eneste i verden harddisken sliddende midt i rammen istedet for på den ene side af prinet. Med de nye LPS harddiske fra Quantum fylder hardcardet så lidt (1 tomme) at der aldrig bliver problemer med at få plads til alle de andre udvidelseskort man ikke kan leve uden.

Generelt:

Alle Supra-drives har lynhurtige load og søgetider helt ned til 7 ms, fuld autoboot du tænder bare for dyret og få sekunder efter er du kørende. Danmarks bedste garanti ordning på Supra og Quantum.

A500:	40 MB 19/11 ms Quantum drev	6195,-	A2000:	40 MB Quantum 19/11 ms	5995,-
	52 MB Quantum LPS drev 15/7 ms	7499,-		52 MB Quantum LPS 15/7 ms	6999,-
	100 MB Quantum LPS drev 15/7 ms	10699,-		80 MB Quantum 19/11 ms	8999,-
				100 MB Quantum LPS 15/7 ms	9995,-

☆Supra hardcard tilbud 84 MB Seagate ST1096N, 24 ms. 5995,-☆

AMIGA 500 PC KOMPATIBEL!

KCS - POWER PC BOARD KOM-
PLET TURBO PCER TIL DIN A500
MED 1MB RAM OG UR PÅ
PRINTET. KAN OGSÅ FÆNGERE
SOM ALM. RAM UDV. SOFTWARE
OG MANUAL PÅ DANSK. BEKYR-
RETS UDVIKLER BESKRIVELSE.
3495,-

Supra forhand- lere søges!!!

Som autoriseret importør/distribu-
tør af Supras produkter søger
Euro-Trade nye forhandlere. Der
ydes 1 års total garanti fra eget
værksted på alle produkter. Slut
dig til et vinder team SUPRA.

AMIGA 2000 OG ALT UDSTYR LEVERES GENNEMTESTET FRA DAG TIL DAG.

Stort prisfald på AMIGA 2000 og originalt tilbehør. Commodore har gjort det igen sænket prisen til det ekstreme for erhverv, studerende og undervisere.



Er du leiligh, studerende, gymnasier, på en anden uddannelse eller folkeskole niveau, eller underviser du, kan du nyde godt af et af de mest utrolige tilbud i den danske computerverdens historie. Amiga 2000, harddisk, PC-kort og ekstern RAM til ekstern leveret.

Commodore Acc. kort:

A2620 14 MHz, 68020, 68881 og 2	
MB 32 bit ram.	
Markedpris 9750,-	Stodierpris 8785,-

A2630 25 MHz, 68020, 68882 og 2	
MB 32 bit ram.	
Markedpris 10950,-	Stodierpris 9885,-

COMMODORE AMIGA 2000

Den aller stærkeste computer til penge, 4096 farver, 4 digitale lykanaler, 1 MByte RAM, 80 KByte 3,5" drev. Med i prisen følger Commodore 1084 farve monitor, tastatur, mus, Minisoft BASIC og oplysninger.

Commodore 2058 RAM udvidelseskort

Commodorens egen 8 MByte RAM kort. Leveres med 2 MByte.

Commodore A2090 Harddisk sæt

Commodorens A2090 harddisk sæt leveres i enten 20 eller 40 MByte størrelse, plads til 2 MB ram.

A2092 - 20 MByte	Markedpris 385,-	Stodierpris 3500,-
A2094 - 40 MByte plads til 2 MB ram	6100,-	5490,-

Commodore PC kit

PC kit'en består af en IBM PC kompatibel computer til indbygning i Amiga 2000. Der eksisterer to modeller A-2084, som er PC-XT kompatibel og A-2286, som er PC-AT kompatibel. A-2084 leveres med 512 KByte RAM og et standard 9.25" PC diskdrev. A-2286 leveres med 1 MByte RAM og et standard PC-AT 1.2 MByte 5,25" drev.

A-2084	Markedpris 3172,-	Stodierpris 2855,-
A-2286	6450,-	5985,-

Commodore internt Genlock

Den perfekte genlock til hjemme videoproduktion. Sikker tætnet i Amiga 2000. Har omskifter mellem computer, video eller kombinations signal.

A2101	Markedpris 2430,-	Stodierpris 2190,-
-------	-------------------	--------------------

ACTION REPLAY MK II !!!

Den nyeste og sejeste version, et bjerg af nye finesser
med DK manual. Kommer også til Amiga 2000 **1199,-**



FLEMMING STEFFENSEN

CARL JENSENS VEJ 13
8260 VIBY J

Vokseværktøj



Drakertberghus

Overlegen grafik. Tusindvis af farver. Stereolyd.
Programmering. Masser af software. Tekstbehandling.
Regneark. Computerspil. Datakommunikation.

AMIGA 500 er computeren, der gi'r dig flere
muligheder end nogen anden. Nu - og fremover.
Uanset hvilket job du vælger, vil computere blive en del af
din hverdag. Tag fat i fremtiden og træng selv ind i
mikroprocessorernes fantastiske univers.

Verdens mest alsidige computer sender dig godt afsted
mod det næste årtusinde.



AMIGA 500

- ingen anden gi'r dig så mange muligheder